

HERRAMIENTAS DIGITALES PARA POTENCIAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LAS HUMANIDADES: EL CASO DE LA HISTORIA ECONÓMICA

DIGITAL TOOLS TO ENHANCE THE TEACHING- LEARNING PROCESS OF HUMANITIES: THE CASE OF ECONOMIC HISTORY

JAVIER PUCHE

UNIVERSIDAD DE ZARAGOZA

ARTÍCULO RECIBIDO: 20-07-2019 | ARTÍCULO ACEPTADO: 05-10-2019

RESUMEN:

El actual escenario universitario exige un esfuerzo del profesor por renovar sus metodologías y herramientas docentes con el fin de garantizar el aprendizaje competencial y activo del alumno desde de la innovación y la eficacia. Para ello el profesor precisa sin duda de una formación continua que le ayude a desarrollar su actividad docente con una actitud abierta al cambio metodológico. Con tal intención se presenta este trabajo que resume una buena práctica en la docencia universitaria con apoyo de recursos digitales en el área de Historia Económica en el grado de Administración y Dirección de Empresas (ADE). El empleo de estos recursos ha permitido potenciar: a) el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura, b) las estrategias de fomento de la motivación, participación y competitividad de los alumnos; c) la adopción de nuevos formatos de la evaluación del aprendizaje; y d) la incorporación de las nuevas tecnologías al campo docente.

ABSTRACT:

The current university scenario demands an effort by university lecturers to renew their methodologies and teaching tools in order to guarantee the competence and active learning of student from innovation and efficiency. In order to do that, the lecturer will undoubtedly need continuous training to help developing an attitude open to change and pedagogical renewal. With this intention this paper is presented, that summarizes a good practice in university teaching with support of digital resources in the area of Economic History in the degree of Business Administration and Management (ADE). The use of these resources has allowed to enhance: a) the teaching-learning process of the subject, b) the strategies to promote the motivation, participation and competitiveness of students; c) the adoption of new formats for the evaluation of learning; and d) the incorporation of new technologies in the teaching field.

PALABRAS CLAVE:

Recursos digitales, proceso de enseñanza-aprendizaje, docencia universitaria, humanidades, historia económica

KEYWORDS:

Digital resources, teaching-learning process, university teaching, humanities, economic history

Javier Puche Gil. Profesor Contratado Doctor interino en el área de Historia e Instituciones Económicas del Departamento de Estructura e Historia Económica y Economía Pública de la Universidad de Zaragoza (Campus de Teruel) y Doctor en Historia por la Universidad Pablo de Olavide de Sevilla. Sus líneas de investigación se centran en la Historia Económica Contemporánea, especialmente en la Historia Antropométrica, y la innovación docente con apoyo de las nuevas tecnologías.

Este trabajo se ha realizado en el marco de los proyectos de innovación docente PIIDUZ_17_215 y PIIDUZ_17_324 concedido por el Instituto de Ciencias de la Educación (ICE) de la Universidad de Zaragoza.

1. Introducción

En el marco del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), el actual escenario universitario exige un esfuerzo del profesorado por renovar sus metodologías y herramientas docentes con el fin de garantizar el aprendizaje competencial y activo del alumno desde de la innovación y la eficacia. Para ello el profesor precisa sin duda de una formación continua que le ayude a desarrollar su actividad docente con una actitud abierta al cambio metodológico. Esto es, a mejorar sus competencias y habilidades y no solo sus conocimientos (Rodríguez, 2008, 2009a, 2009b). También a los alumnos el nuevo modelo les supone más exigencia, con presencia de mayor trabajo autónomo, individual operativo y reflexivo. Los cambios metodológicos tampoco han sido sencillos, debido a que la formación integral y el carácter práctico de los estudios se han acentuado. El ámbito de la Humanidades, como la literatura, la filosofía o la historia, no puede quedar al margen de esta realidad, por lo que es necesario revisar los procesos de enseñanza-aprendizaje en todos los niveles educativos, incluyendo la docencia universitaria (Alejandre Marco, 2017; Allueva y Alejandre Marco, 2017). Con tal intención se presenta este trabajo, que se centra en el caso de la Historia Económica, ciencia que estudia y narra cronológicamente los acontecimientos y procesos socioeconómicos en el largo plazo. Se muestra que, además de la nueva estructuración del proceso enseñanza-aprendizaje, de las tácticas de fomento de la motivación de los alumnos y de su autonomía o la formación en competencias, la incorporación de recursos digitales al campo docente (dispositivos móviles, aplicaciones educativas, servicios de mensajería online, bases de datos, redes sociales...) constituye una estrategia de innovación

para potenciar la comunicación profesor-alumnos, el proceso de enseñanza y la evaluación del aprendizaje de los alumnos en los nuevos grados de Humanidades. Con mayor o menos intensidad, todos los expertos coinciden en que Bolonia ha sido un acicate para renovar modelos, estructuras y formas de enseñar y aprender (Labiano, 2017).

En este contexto, este trabajo describe el desarrollo de una buena práctica en la docencia universitaria con apoyo de recursos digitales llevada a cabo en el Grado de Administración y Dirección de Empresas (ADE) en el Campus de Teruel durante el curso 2017-2018. En concreto, en el segundo cuatrimestre del primer curso, en la asignatura de “Historia Económica y Economía Mundial” (6 créditos ECTS). Se trata de una asignatura obligatoria, de formación básica, que tiene como objetivos principales analizar las líneas básicas de la evolución de la economía mundial desde el final de periodo preindustrial hasta la actualidad presente, ofrecer una interpretación sobre las causas de dicha evolución y ponderar sus consecuencias, y comprender el diseño de políticas económicas tendentes a conseguir crecimiento sostenible y estabilidad económica a largo plazo. El estudiante, para superar esta asignatura, debe demostrar que es capaz de trabajar con dos tipos de informaciones diferentes: por un lado, datos cuantitativos; por el otro, informaciones de carácter cualitativo. En el plano cuantitativo, el estudiante debe demostrar que es capaz de trabajar y calcular la evolución a lo largo del tiempo de las principales magnitudes de la economía mundial y sus diferentes regiones. En el plano cualitativo, debe demostrar que es capaz de insertar y explicar la evolución a largo plazo de las principales magnitudes de la economía mundial con las principales fases de la historia económica mundial (periodo preindustrial, proceso de industrialización, crecimiento económico moderno...).

Para el desarrollo y la consecución de los logros del estudiante en términos de aprendizaje, esta práctica docente ha empleado diversos recursos digitales, como servicios de mensajería instantánea, documentales históricos, programas informáticos y aplicaciones educativas. Su utilización fuera y dentro de clase, en ocasiones de forma simultánea, ha permitido potenciar la comunicación profesor-alumnos, la gestión de tareas de los estudiantes y, en general, el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos desde la innovación didáctica y la eficiencia.

Este trabajo se estructura de la siguiente forma: tras la introducción se describe brevemente la metodología docente; posteriormente se enumeran y analizan los recursos digitales utilizados durante el desarrollo de la práctica docente, así como el carácter innovador y las mejoras obtenidas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El trabajo finaliza con unas breves conclusiones.

2. Metodología docente

La práctica docente, como se ha señalado en la introducción, se desarrolló en el Grado de ADE en el Campus de Teruel durante el curso 2017-2018. En concreto, en el segundo cuatrimestre del primer curso, en la asignatura de “Historia Económica y Economía Mundial” (6 créditos ECTS). Se trata de una asignatura obligatoria, de formación básica, que tiene como objetivo principal estudiar las líneas básicas de evolución de la economía mundial a largo plazo, desde el final del período preindustrial hasta la actualidad. Para ello se combina un enfoque temático, en el que se examina los cambios producidos en diferentes ámbitos (marco institucional, integración exterior, cambio tecnológico, crecimiento económico, niveles de

vida, disparidades, impacto ambiental...), con un enfoque cronológico en el que se analiza de manera integrada cada uno de los grandes periodos de la historia económica mundial (revoluciones industriales, globalizaciones económicas, crisis económicas...).

Durante el desarrollo de la asignatura se combinaron las clases expositivas con clases prácticas (un solo grupo). La parte teórica de la asignatura se desarrolló a través de 30 horas (quince semanas; 2 horas por semana; 20 horas correspondían a la parte de “Historia económica” y 10 horas correspondían a la parte de “Economía mundial”) de clases magistrales por parte del profesor. Estas clases debían completarse con el estudio personal del alumno a partir de los contenidos analizados en clase con apoyo de recursos multimedia (historiografía, materiales infográficos y aplicaciones educativas). Para el desarrollo de la parte práctica se planificaron 30 horas (ídem que en la parte teórica) de clases interactivas en un solo grupo, con objeto de facilitar el trabajo práctico en el aula y la participación activa de los estudiantes en el manejo y la discusión de los materiales correspondientes. Como en la parte teórica, el estudio personal del alumno, basado en lo tratado en estas clases con apoyo de recursos multimedia (lectura y análisis de textos seleccionados, estadísticas históricas, programas informáticos tipo Excel, documentales históricos y aplicaciones educativas de mensajería online, evaluación en tiempo real y gamificación), también era imprescindible.

3. Herramientas digitales utilizadas

Para potenciar el proceso de comunicación profesor-alumnos, la gestión de tareas de los estudiantes fuera del aula, el proceso de

enseñanza y la evaluación del aprendizaje de la asignatura, la práctica docente se apoyó en la utilización de diversos recursos digitales, como servicios de mensajería instantánea, documentales históricos, programas informáticos y dos aplicaciones educativas destinadas a impulsar los procesos de evaluación.

1. La aplicación Remind, el WhatsApp de los profesores: concebida como una aplicación de mensajería online para dispositivos móviles, Remind facilita la comunicación entre profesor-alumnos, además de convertirse en una eficaz herramienta para gestionar las tareas de los estudiantes fuera del aula (Figuras 1 y 2). Es una aplicación gratuita que permite a los profesores enviar mensajes cortos a los alumnos en un entorno seguro (Martínez Polo, Navarro Beltrá y Martínez Sánchez, 2016). A diferencia de otras aplicaciones de mensajería instantánea, como WhatsApp, Remind garantiza la privacidad de sus usuarios (los números de móvil de profesores y alumnos se mantienen ocultos) y los mensajes de los alumnos son unidireccionales (no pueden ser vistos por otros alumnos). Es compatible con cualquier navegador (iOS, Android) y puede aplicarse a cualquier tipo de dispositivo móvil.

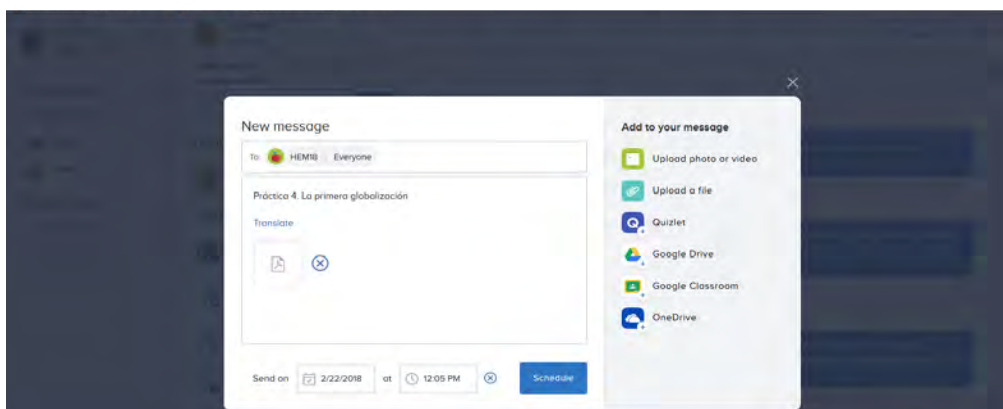


Figura 1: Envío de mensaje a un grupo de clase a través de la aplicación Remind.
Fuente: <http://www.remind.com/>

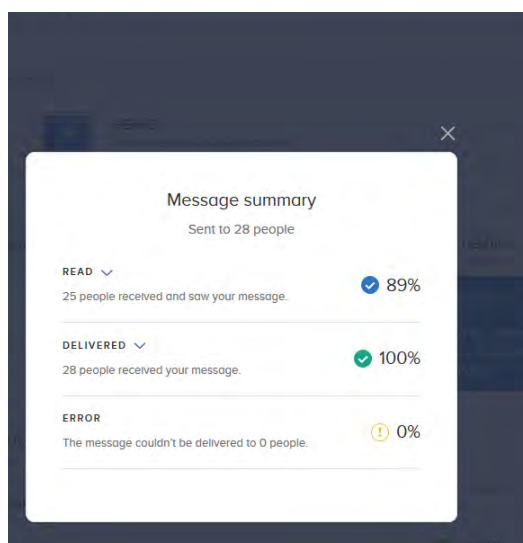


Figura 2: Información sobre el porcentaje de alumnos que han recibido y han leído el mensaje del profesor a través de la aplicación Remind. Fuente: <http://www.remind.com/>

2. Documentales históricos: este recurso audiovisual, empleado con frecuencia en Historia Económica y otros campos afines, incluye la utilización de documentales históricos con apoyo de historiografía especializada. Estos documentales representan, con carácter didáctico, procesos económicos, coyunturas, hechos y escenas tomados de la realidad, constituyendo asimismo un excelente recurso para la enseñanza de la Historia Económica y del pensamiento económico. A modo de ejemplo, citaremos la serie documental “La batalla por la economía mundial”. Esta serie muestra el choque intelectual de dos economistas que definió la economía moderna en las décadas centrales del siglo XX (los documentales de la serie se pueden ver en <http://www.aehe.es/la-batalla-por-la-economia-mundial/>) (Figura 3). John Maynard Keynes y Friedrich Hayek defendían visiones opuestas sobre cómo restaurar el equilibrio económico y devolver las economías a la senda del crecimiento tras el impacto de la Gran Depresión de los

años 30 y la Segunda Guerra Mundial. Mientras Keynes defendía que el Estado debía invertir en gasto público para reactivar la economía, Hayek sostenía que esa solución resultaba inútil e, incluso, peligrosa, ya que la intervención del gobierno en la economía erosionaría la libertad humana y la condenaría al fracaso. En nuestra práctica docente, este recurso didáctico se utilizó exclusivamente en las clases prácticas.



Figura 3: Ejemplo de documental histórico aplicada a la docencia de la Historia Económica. Fuente: <http://www.aehe.es/la-batalla-por-la-economia-mundial/>

3. Programas informáticos para el tratamiento estadístico de datos: este recurso técnico, empleado con asiduidad en el área de Historia Económica y otros campos afines, incluye la utilización de programas informáticos tipo hoja de cálculo Excel. En nuestro caso, como la metodología de trabajo en las clases prácticas está muy centrada en la analítica histórica y la gestión de datos estadísticos los programas informáticos tipo hoja de cálculo Excel juegan un papel muy importante (Figura 4). El objetivo de la utilización de

este y otros programas se fundamenta en la idea de lograr clases más interactivas, con el fin de que los alumnos adquieran competencias digitales en el manejo y tratamiento de datos, y sean partícipes directos de su propio proceso de aprendizaje (Puche, 2016). En nuestra práctica docente, este recurso didáctico se utilizó exclusivamente en las clases prácticas.

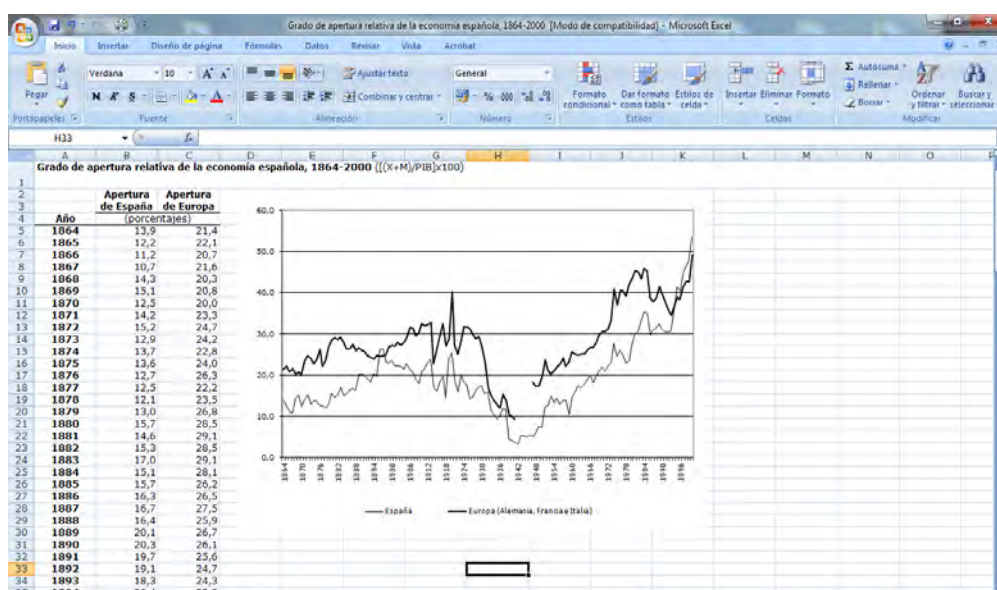


Figura 4: Elaboración de gráfico desde la hoja de cálculo Excel. Grado de apertura relativa de varios países de la Europa occidental, 1864-2000. Elaboración propia.

4. Aplicaciones educativas para potenciar el proceso de evaluación y gamificación del aprendizaje: este recurso digital, utilizado cada vez más en muchas titulaciones y asignaturas, incluye la utilización de diversas aplicaciones educativas (en muchos casos gratuitas) con apoyo de dispositivos móviles (ordenadores portátiles, tabletas y móviles). Estudios científicos y experiencias de caso indican que las aplicaciones educativas son herramientas innovadoras muy eficaces y divertidas si se utilizan de manera adecuada (Alejandre Marco, 2017; Durán Medina y

Durán Valero, 2016; Allanueva y Alejandro Marco, 2017). Según los expertos, practicar lo aprendido con pruebas cortas (test con opciones múltiples, preguntas verdadero/falso, respuestas cortas...) refuerza el aprendizaje. El tiempo que los estudiantes invierten en releer o revisar sus notas y material de enseñanza para aprender estaría mejor invertido en hacer test periódicamente, según un experimento publicado en la revista *Science* (Karpicke y Blunt, 2011). En nuestro caso, las aplicaciones educativas utilizadas para potenciar el proceso de aprendizaje fueron dos: Socrative y Kahoot. La primera es una aplicación gratuita que permite efectuar diferentes tipos de cuestionarios online y evaluar a los alumnos a través de dispositivos móviles en tiempo real. El formato de preguntas es variado y pueden ser tipo test con opciones múltiples, preguntas verdadero/falso y respuestas cortas (Figura 5). Es compatible con cualquier navegador y puede aplicarse a cualquier tipo de dispositivo móvil, bien sea un ordenador portátil, *tablet* o *smartphone*. Su implementación en el aula es sencilla (wifi del aula) y los resultados de los tests son obtenidos de forma inmediata, en tiempo real (Figura 6), lo que fomenta la motivación, la participación activa y la competitividad de los estudiantes (Artal, 2016, 2017; Puche, 2017). Igualmente, el profesor puede obtener un archivo PDF específico de cada pregunta para saber el porcentaje de aciertos y errores, y poseer de esta manera información estadística relativa al grado de dificultad de cada cuestión. La aplicación, adicionalmente, permite generar dos tipos de informes: por un lado, una hoja de cálculo Excel de toda la clase que incluye las calificaciones y respuestas de cada estudiante; y, por otro lado, un PDF individual por cada estudiante donde se incluye el nombre del cuestionario, la fecha en que se desarrolla, la puntuación obtenida, las preguntas planteadas y su evaluación final (Figura 7).

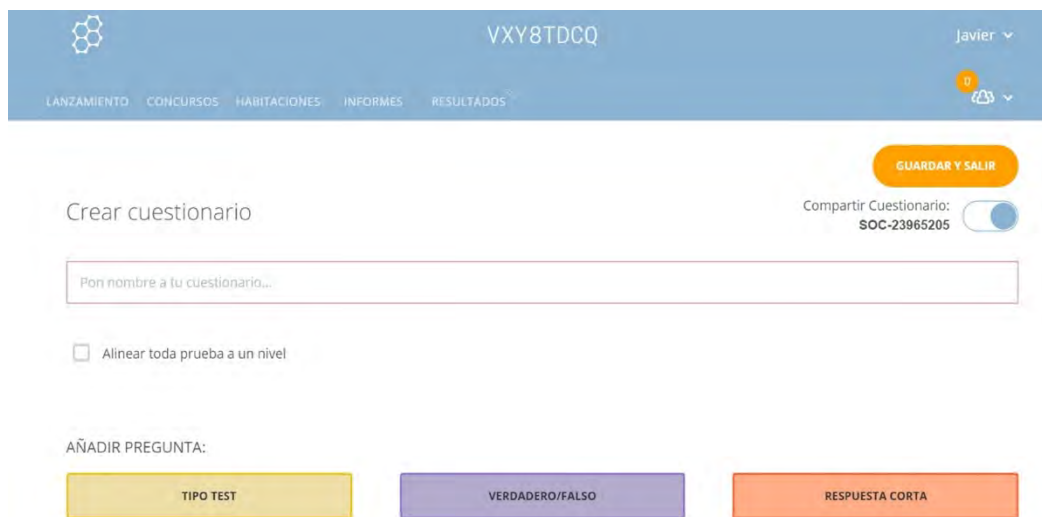


Figura 5: Formato de preguntas en la aplicación Socrative. Fuente: <http://www.socrative.com/>

Nombre	Puntuación (%)	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8
*****	50%	H	F	B	A	E		B	C
*****	100%	H	Z	B	C	C	B	F	F
*****	63%	C	B	C	A	C	A	H	B
*****	88%	H	B	C	A	C	B	B	B
*****	100%	A	B	C	C	C	B	B	B
*****	100%	H	B	C	C	C	B	B	B
*****	75%	C	B	C	A	C	B	B	B
*****	88%	H	A	C	C	C	B	B	B
*****	88%	H	E	A	C	C	B	B	B
*****	75%	H	F	A	C	A	B	H	F
*****	63%	H	B	C	A	B	B	B	C
*****	63%	H	B	B	A	B	C	F	C
*****	100%	H	B	B	C	C	B	B	B
*****	75%	H	F	C	A	F	B	B	B
*****	75%	H	B	A	C	A	B	B	F

Figura 6: Tabla de resultados proporcionado por la aplicación Socrative Teacher. Fuente: <http://www.socrative.com/>

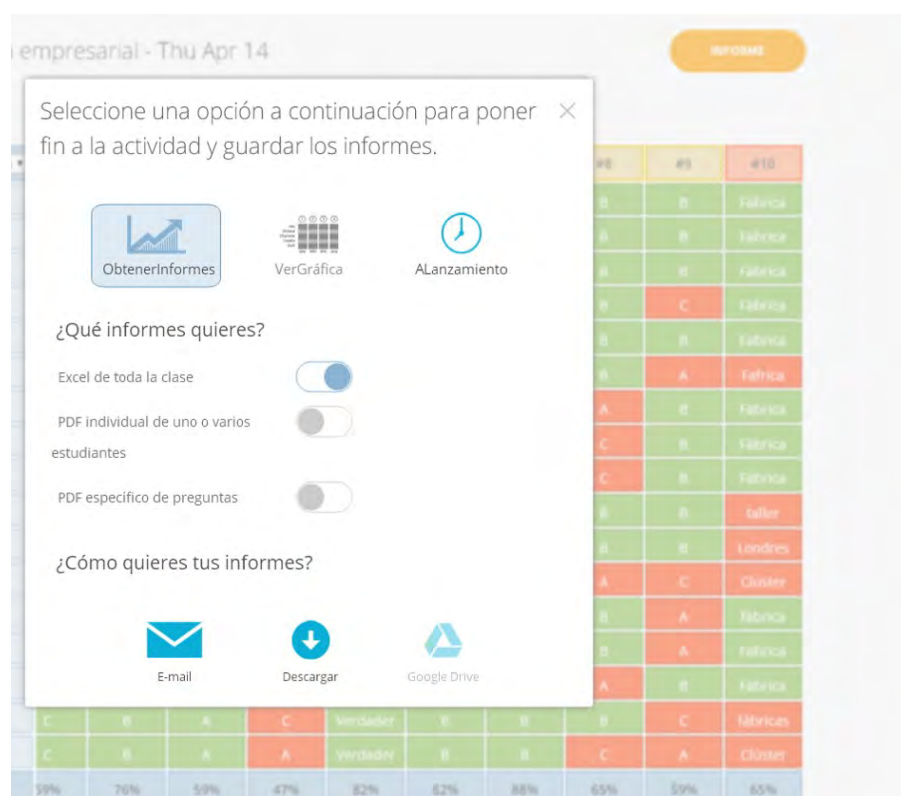


Figura 7: Tipos de informes de evaluación proporcionados por la aplicación Socrative Teacher. Fuente: <http://www.socrative.com/>

La segunda aplicación utilizada, Kahoot, considerada por los expertos como un recurso digital de gamificación, es también una aplicación gratuita que permite crear cuestionarios *online* para que los alumnos respondan en tiempo real en forma de concurso-juego mediante sus dispositivos móviles (Artal, 2017). Como Socrative, Kahoot es también compatible con cualquier navegador y puede aplicarse a cualquier tipo de dispositivo móvil, bien sea un ordenador portátil, tableta o móvil (iOS o Android). La utilización de los sistemas de conexión inalámbrica (wifi) o de la tarifa de datos particulares permite que su implementación en el aula sea sencilla, lo que fomenta la participación activa de los estudiantes y su evaluación en tiempo real. Utilizar Kahoot en clase es una forma

extraordinaria para gamificar el aprendizaje en clase. Lo que puede ser un test normal y rutinario para los alumnos, podemos convertirlo en algo divertido y entretenido, donde el juego y la competición académica están en primer lugar. No requiere unos grandes conocimientos técnicos. Una vez creado el cuestionario, lo siguiente es empezar a utilizarlo con los alumnos en clase. A diferencia de otras aplicaciones, Kahoot requiere el uso de una pantalla grande en el aula que todos los alumnos deben ver, pues es donde aparecen las preguntas y las posibles respuestas. Tras seleccionar el cuestionario a evaluar, el profesor debe pinchar en “Play” y la plataforma te permitirá elegir el modo de juego (individual o por equipos) (Figura 8). Una vez estén todos conectados puedes comenzar el juego pulsando en “Star” y la aplicación comenzará a introducir la primera pregunta. Cada uno de los estudiantes debe tener su propio dispositivo móvil en el que irán introduciendo las respuestas correctas de las cuatro opciones posibles. Cada respuesta está diferenciada por un color/forma. Entre los diferentes modos de operación que presenta esta aplicación educativa destaca “Quiz”. Es la opción más gamificable, ya que permite distinguir entre opciones correctas e incorrectas y proporciona un ranking y un pódium de los participantes, lo que potencia la competitividad entre los estudiantes-concursantes. Kahoot permite también incrustar en cada pregunta imágenes y videos, mediante el link URL a YouTube indicando el intervalo temporal inicial y final. Este recuerdo audiovisual permite incrementar la interactividad de la aplicación. La puntuación de cada cuestión viene dada por el valor de la pregunta y el tiempo transcurrido en contestar. Esto es así porque el profesor previamente puede configurar estos parámetros (puntuación y tiempo de cada pregunta-respuesta) y el orden aleatorio de preguntas y respuestas (Figura 9). Como Socrative, aparte de la

funcionalidad didáctica de la aplicación, la plataforma Kahoot tiene otras opciones interesantes. Destaca sobre todo la posibilidad que tiene el profesor de descargar los resultados en una hoja de cálculo Excel –o guardarlos en Google Drive–, algo perfecto para saber y archivar cómo se han comportado nuestros estudiantes a lo largo de las distintas pruebas, aportándonos información relevante sobre el porcentaje de aciertos y errores, y el grado de dificultad de cada cuestionario. En nuestra práctica docente, ambas aplicaciones fueron utilizadas tanto en las clases expositivas, como herramienta de seguimiento de los contenidos analizados, como en las clases prácticas, como recurso digital de gamificación.

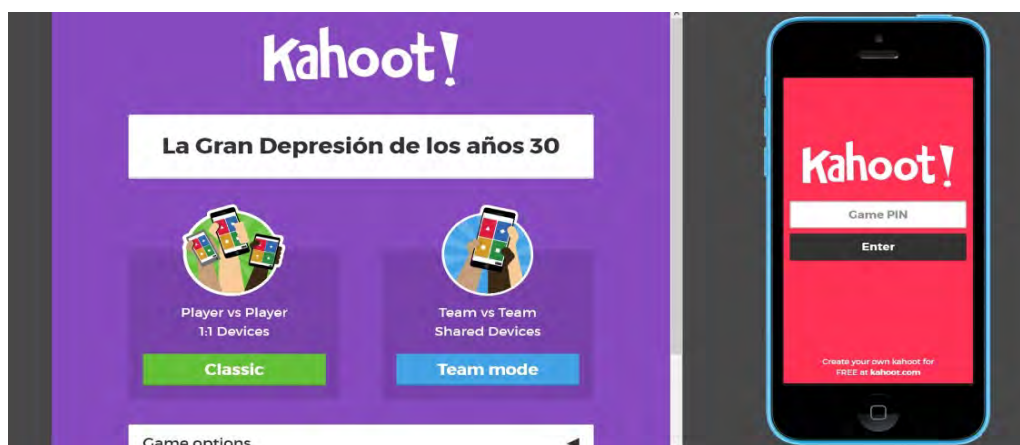


Figura 8: Modalidad de juego dentro de la aplicación Kahoot: clásico (jugador contra jugador) o modo equipo (equipo contra equipo). Fuente: <http://www.kahoot.com/>

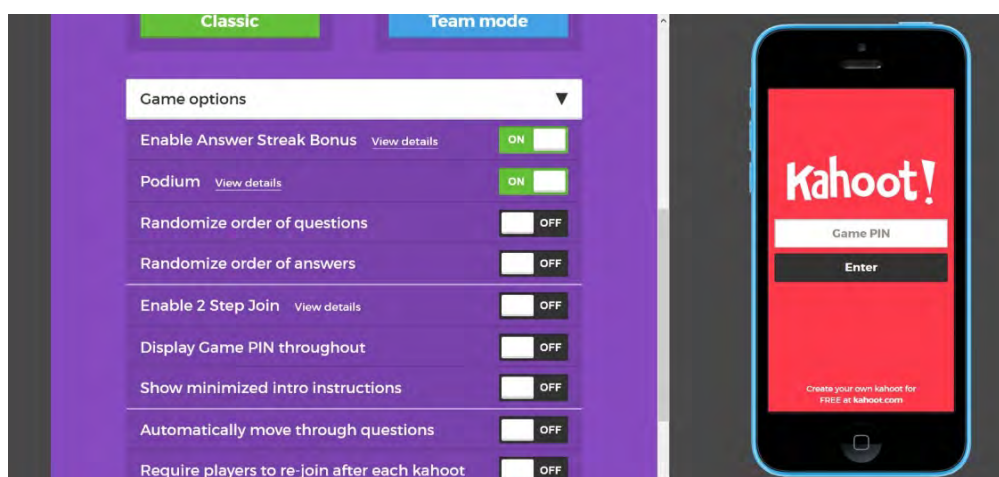


Figura 9: Configuración de parámetros de un cuestionario dentro de la aplicación Kahoot. Fuente: <http://www.kahoot.com/>

4. Carácter innovador y mejoras obtenidas en el proceso de enseñanza-aprendizaje

El carácter innovador a destacar de la práctica docente puede sintetizarse en dos aspectos: por un lado, se han incorporado diversas herramientas pedagógicas (recursos digitales) para mejorar la comunicación entre profesor-alumno, la gestión de tareas de los estudiantes fuera del aula y, en general, el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia Económica; y por otro lado, se han implementado estrategias de innovación en el proceso de evaluación del aprendizaje (como la evaluación en tiempo real) con apoyo de aplicaciones educativas, como Socrative y Kahoot.

Las mejoras obtenidas han sido notables en el plano docente y del aprendizaje de los alumnos. De manera sistemática pueden destacarse las siguientes:

1. Del lado docente, se ha constatado que el empleo de diversas herramientas docentes-digitales (documentales históricos, programas informáticos tipo Excel y aplicaciones comunicativas-educativas como Remind, Socrative y Kahoot) sin duda ha potenciado el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia Económica desde la innovación didáctica y la eficacia. A modo de ejemplo, la utilización de las aplicaciones educativas citadas ha permitido mejorar la gestión de tareas de los alumnos fuera del aula y aplicar nuevos formatos de evaluación del aprendizaje, como la evaluación en tiempo real, lo que ha posibilitado mejorar la efectividad en esta vertiente fundamental del proceso educativo.

2. Del lado estudiantil, se ha observado que la incorporación de las nuevas tecnologías al proceso de aprendizaje ha aumentado la motivación y participación activa del alumnado. Se evidencia que la interacción que proporcionan las nuevas herramientas digitales (dispositivos móviles, aplicaciones educativas...) es un elemento indispensable para que la pasividad del modelo de antaño –clase magistral– dé paso a la proactividad de los alumnos de hoy. Se confirma que la era digital en la que los nuevos alumnos han nacido facilita esta motivación.

Por último, y para medir el grado de satisfacción del uso de algunas de las herramientas digitales utilizadas en la práctica docente de la Historia Económica, se diseñó una encuesta de valoración a realizar por los alumnos de la asignatura de “Historia económica y economía mundial”. El objetivo, en esencia, era conocer el estado de opinión de los estudiantes con respecto al uso realizado de las aplicaciones educativas Remind y Socrative como herramientas de comunicación y evaluación del aprendizaje. Los resultados del cuestionario se han tratado de forma agregada, de forma que las respuestas fueran confidenciales.

Antes de pasar a comentar los resultados obtenidos de las encuestas realizadas, hay que señalar que para su diseño se ha utilizado la escala de Likert. Es una escala psicométrica comúnmente utilizada en los cuestionarios de valoración y la de uso más amplio en encuestas de ciencias sociales. Al responder a una pregunta de un cuestionario elaborado con la técnica de Likert, se especifica el nivel de acuerdo o desacuerdo con un enunciado, ítem o pregunta, que pueden ser afirmativos o negativos sobre el tema que se pretende medir. Cada enunciado lleva asignado una puntuación para que el encuestado (en nuestro caso los alumnos) manifiesten su grado de acuerdo o desacuerdo. En nuestro cuestionario, y siguiendo el formato típico seguido en la escala de Likert, hay 5 niveles de respuestas (1. Totalmente en desacuerdo, 2. En desacuerdo, 3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo, 4. De acuerdo, y 5. Totalmente de acuerdo). Al ser una escala que mide opiniones/actitudes, es importante que pueda aceptar que las personas tienen actitudes favorables, desfavorables o neutras a las cosas y situaciones, lo cual es perfectamente normal en términos de información. Debido a ello es importante considerar siempre que una escala de actitud puede y debe estar abierta a la posibilidad de aceptar opciones de respuestas neutras. En suma, la escala de Likert, la que hemos utilizado para realizar la encuesta, es un método de escala psicométrica que mide tanto el grado positivo como neutral y negativo de cada enunciado, ítem o pregunta.

La Figura 10 muestra que del 100 % de los alumnos matriculados en la asignatura (47), un 63.8 % (30) realizaron la encuesta de valoración. En general, y como revela la Figura 11, la encuesta fue realizada por aquellos estudiantes que con frecuencia o casi siempre asistieron a clase (entre ambos colectivos suman el 90 % de los alumnos que realizaron la encuesta de valoración).

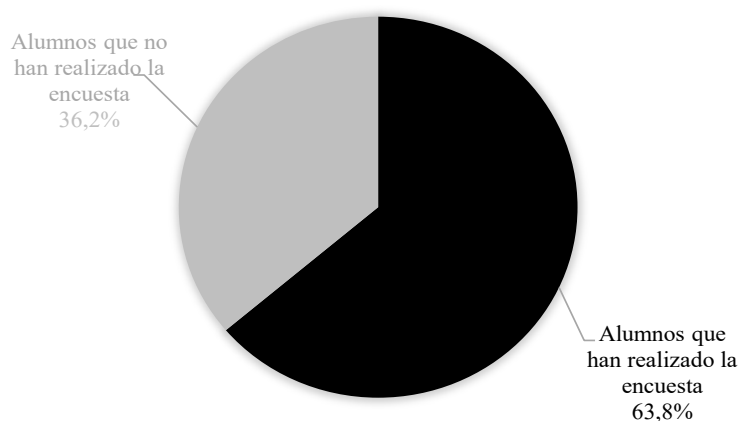


Figura 10: Porcentaje de alumnos que realizaron la encuesta de valoración en la asignatura “Historia económica y economía mundial”. Elaboración propia.

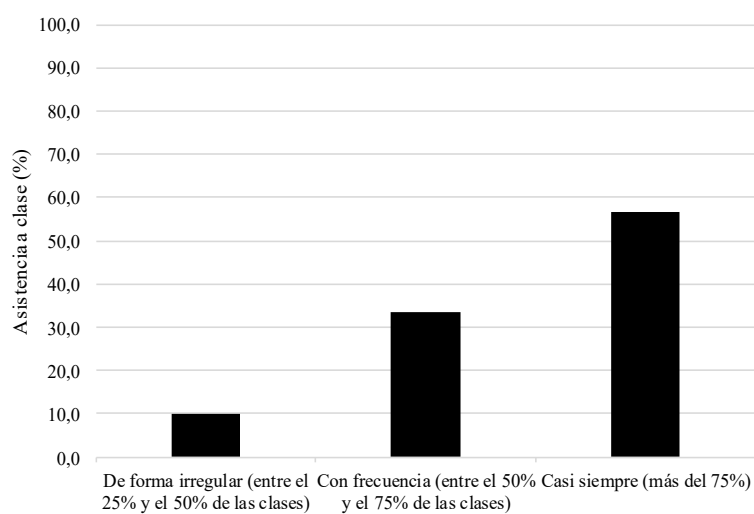


Figura 11: Porcentaje de asistencia a clase de los alumnos que realizaron la encuesta de valoración. Elaboración propia.

¿Cuáles han sido los resultados obtenidos? ¿Cómo han valorado los alumnos la incorporación y uso de aplicaciones educativas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia

Económica? En general, se puede señalar que los resultados alcanzados han sido positivos en términos de enseñanza-aprendizaje y en el plano de la innovación docente. A nivel de valoración general, y siguiendo la escala de Likert, los alumnos han opinado: a) que las aplicaciones Remind y Socrative han mejorado la comunicación docente profesor-estudiantes y la gestión de sus tareas fuera del aula, y, en general, el proceso de aprendizaje de la asignatura (nivel de respuesta de 3.7 sobre 5); y b) que están satisfechos con el uso que se ha hecho de las aplicaciones citadas durante el desarrollo de la materia (nivel de respuesta de 4.1 sobre 5) (Figura 12).

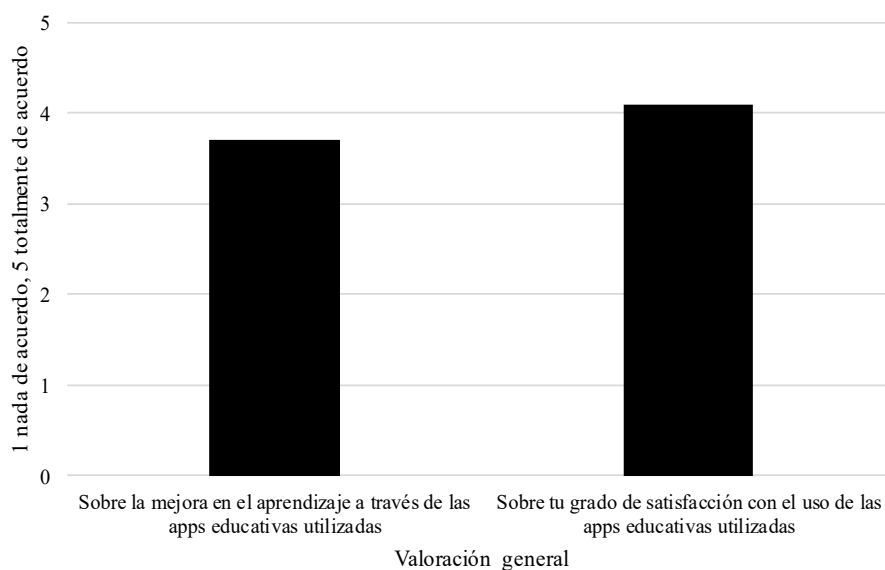


Figura 12: Valoración general sobre la mejora del proceso de aprendizaje y grado de satisfacción sobre el uso de las aplicaciones Remind y Socrative. Elaboración propia.

Si analizamos ahora las opiniones obtenidas respecto a la valoración de los alumnos sobre la mejora del proceso de aprendizaje a partir de la utilización de las aplicaciones Remind y

Socrative, los resultados son los siguientes (de mayor a menor nivel de acuerdo): a) que ha facilitado que las clases fueran más dinámicas y entretenidas (nivel de respuesta de 4.4 sobre 5); b) que Remind ha mejorado la comunicación entre profesor y alumnos (nivel de respuesta de 4.3 sobre 5); c) que Socrative ha supuesto un cambio importante en el proceso de evaluación del aprendizaje con respecto a otras pruebas de evaluación más tradicionales, como la realización de cuestionarios en papel o la entrega de resúmenes/esquemas de lecturas (nivel de respuesta de 4.1 sobre 5); d) que son aplicaciones, especialmente en el caso de Socrative, que han potenciado el proceso de enseñanza-aprendizaje y han incorporado nuevos formatos de evaluación, como la evaluación en tiempo real (nivel de respuesta de 4.1 sobre 5); e) que Socrative ha facilitado el seguimiento de los contenidos analizados en clase (nivel de respuesta de 4 sobre 5); f) que ambas aplicaciones han resultado útiles para mejorar mi aprendizaje (nivel de respuesta de 3.7 sobre 5); g) que Socrative ha mejorado mi participación activa en clase (nivel de respuesta de 3.7 sobre 5); h) que Socrative ha facilitado la discusión de los contenidos analizados en la asignatura (nivel de respuesta de 3.6 sobre 5); i) que las pruebas de Socrative ha permitido obtener un *feedback* inmediato mejorando mi aprendizaje (nivel de respuesta de 3.5 sobre 5); j) la implementación y uso de ambas aplicaciones ha mejorado mi motivación por la asignatura (nivel de respuesta de 3.4 sobre 5); k) con un nivel de respuesta de 2.9 sobre 5, esto es, ni de acuerdo ni en desacuerdo, los estudiantes encuestados opinan que el uso de estas aplicaciones educativas no necesariamente influye en el proceso de aprendizaje de los estudiantes; y l) con un nivel de respuesta de 2.8 sobre 5, es decir, tampoco ni de acuerdo ni en desacuerdo, los alumnos consideran que este tipo de aplicaciones

es solo una moda vinculada con la era tecnológica en que vivimos (Figura 13).

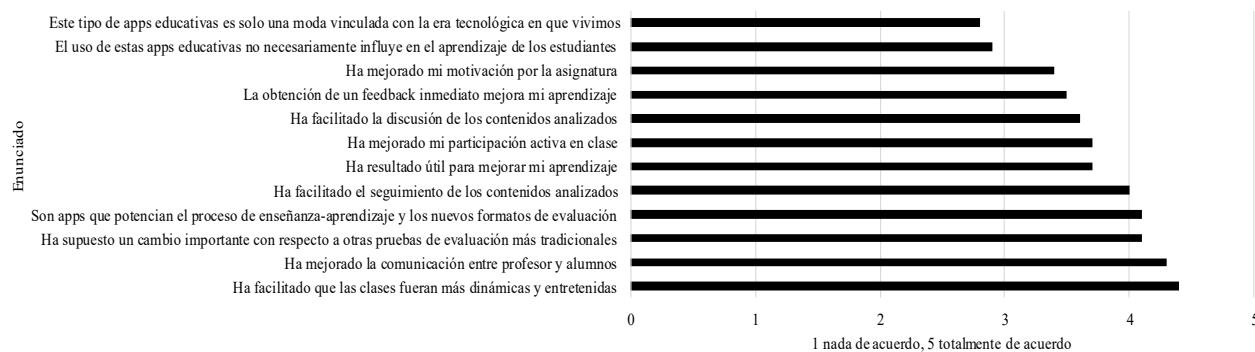


Figura 13: Valoración de los alumnos sobre la mejora del proceso de aprendizaje a partir de la utilización de las aplicaciones Remind y Socrative. Elaboración propia.

Finalmente, si consideramos las opiniones obtenidas en la última parte de la encuesta, que mide el grado de satisfacción sobre el uso hecho de las aplicaciones Remind y Socrative, los resultados obtenidos han sido los siguientes (el promedio de repuesta en este bloque ha sido de 4.1 sobre 5): a) sería recomendable que las aplicaciones educativas, como Socrative o Remind, entre otras, se utilizasen con mayor frecuencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje; b) sería recomendable que la mayoría de los alumnos que asisten a clase participaran en las actividades donde se usan las aplicaciones; c) sería deseable que otras asignaturas utilizaran estas y otras aplicaciones educativas en la práctica docente; y d) en general, la mayoría de los estudiantes encuestados se muestran satisfechos con el uso realizado de las aplicaciones Socrative y Remind dentro y fuera del aula (Figura 14).

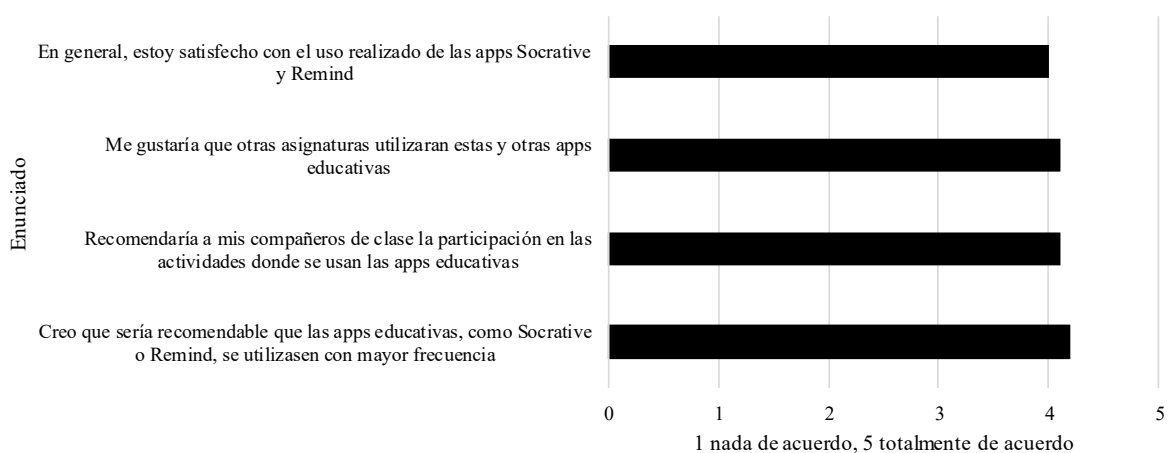


Figura 14: Valoración de los alumnos sobre el grado de satisfacción de las aplicaciones Remind y Socrative. Elaboración propia.

5. Conclusiones

Es evidente que el creciente avance y uso generalizado de las TIC ha incorporado estas herramientas en todos los sectores de la sociedad. El ámbito docente no puede quedar al margen de esta realidad, por lo que es necesario revisar los procesos de enseñanza-aprendizaje en todos los niveles educativos y disciplinas, incluyendo la docencia universitaria y las humanidades. Una buena estrategia para este propósito se cimenta en la experimentación de prácticas docentes con apoyo en herramientas digitales. Los resultados de estas prácticas, fruto de esa experimentación, deben permitir incorporar los nuevos recursos y tecnologías – dispositivos móviles, recursos multimedia, aplicaciones educativas...– tanto en el aula como fuera de ella, favoreciendo un aprendizaje competencial y significativo.

Este trabajo se enmarca en esta línea de actuación dirigida a fomentar, apoyar y potenciar el uso de las nuevas herramientas

digitales en la docencia universitaria de la Historia Económica, como estrategia y ejemplo de mejora en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las humanidades. Las conclusiones obtenidas a lo largo del desarrollo de la práctica docente con apoyo de las nuevas tecnologías son las siguientes: en primer lugar, que la utilización de diversos recursos digitales (documentales históricos, programas informáticos tipo Excel y aplicaciones educativas como Remind, Socrative y Kahoot) sin duda ha potenciado el proceso de enseñanza-aprendizaje y evaluación de la Historia Económica desde la innovación didáctica y la eficacia; y en segundo lugar, y como resultado de lo anterior, se infiere que si nuestras metodologías, nuestras herramientas docentes, están adaptadas a esta nueva era (digital) en la que han crecido los alumnos, se sentirán más motivados e implicados en el proceso de aprendizaje en los nuevos grados de Humanidades y ello, al final, proporciona mejores resultados académicos.

6. Bibliografía

Alejandro Marco, José Luis (coord.) (2017). *Buenas prácticas en la docencia universitaria con apoyo de TIC. Experiencias en 2016*. Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza.

Allueva, Ana Isabel y Alejandro Marco, José Luis (coord.) (2017). *Aportaciones de las tecnologías como eje en el nuevo paradigma educativo*. Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza.

Artal, Jesús Sergio (2016). “Socrative, una aplicación para dispositivos móviles que permite valorar actividades educativas en tiempo real”. Coord. José Luis Alejandro Marco. *Buenas prácticas en la docencia universitaria con*

apoyo de TIC. Experiencias en 2015. Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza, pp. 41-51.

Artal, Jesús Sergio (2017). “Kahoot, Socrative & Quizizz: herramientas gratuitas para fomentar un aprendizaje interactivo y la gamificación en el aula”, Coord. José Luis Alejandro Marco. *Buenas prácticas en la docencia universitaria con apoyo de TIC. Experiencias en 2016*. Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza, pp. 17-27.

José Francisco Durán Medina e Irene Durán Valero (2016). *TIC actualizadas para una nueva docencia universitaria*. Madrid, Londres, México, Nueva York, Milán y Toronto: Ediciones Universitarias McGraw-Hill.

Jeffrey D. Karpicke y Janell R. Blunt (2011). “Retrieval Practice Produces More Learning than Elaborative Studying with Concept Mapping”. *Science* 331: pp. 772-775.

Javier Labiano (2017). “Bolonía, una asignatura difícil”. *El País*, Extra Formación, 10 de septiembre de 2017, p. 4.

Josep Martínez Polo, Marián Navarro Beltrá y Jesús Martínez Sánchez (2016). “El *smartphone* como herramienta de comunicación en el ámbito académico: el caso de la app *Remind*”. Coords. J.F. Durán Medina y I. Durán Valero. *TIC actualizadas para una nueva docencia universitaria*. Madrid, Londres, México, Nueva York, Milán y Toronto: Ediciones Universitarias McGraw-Hill, pp. 481-495.

Puche, Javier (2016). “La hoja de cálculo Excel y la infografía como recursos docentes para la enseñanza de la Historia Económica en el grado de Economía”. Coord. José Luis Alejandro Marco. *Buenas prácticas en la docencia universitaria con apoyo de TIC. Experiencias en 2015*.

Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza, pp. 249-256.

Puche, Javier (2017). “El aprendizaje de la Historia Económica con apoyo de TIC: la aplicación Socrative”, Coord. José Luis Alejandro Marco. *Buenas prácticas en la docencia universitaria con apoyo de TIC. Experiencias en 2016*. Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza, pp. 103-111.

Rodríguez, Imelda (ed.) (2008). *El nuevo perfil del profesor universitario en el EEES: claves para la renovación metodológica*. Valladolid: Universidad Europea Miguel de Cervantes.

Rodríguez, Imelda (ed.) (2009a). *Métodos y herramientas innovadoras para potenciar el proceso de aprendizaje del alumno en el EEES*. Valladolid: Universidad Europea Miguel de Cervantes.

Rodríguez, Imelda (ed.) (2009b). *Estrategias de innovación en el nuevo proceso de evaluación del aprendizaje*. Valladolid: Universidad Europea Miguel de Cervantes.

Este mismo texto en la web

<http://revistacaracteres.net/revista/vol8n2noviembre2019/herramientas-digitales>

{CARAC TERES}

Estudios culturales y críticos de la esfera digital

PETICIÓN DE CONTRIBUCIONES – CALL FOR CONTRIBUTIONS

Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital es una publicación académica independiente **en torno a las Humanidades Digitales** con un reconocido consejo editorial, especialistas internacionales en múltiples disciplinas como consejo científico y un sistema de selección de artículos de doble ciego basado en informes de revisores externos de contrastada trayectoria académica y profesional. **El próximo número (vol. 9 n. 1, mayo 2020) está abierto a la recepción de colaboraciones.**

Los temas generales de la revista comprenden las disciplinas de Humanidades y Ciencias Sociales en su mediación con la tecnología y con las Humanidades Digitales. **La revista está abierta a recibir contribuciones misceláneas dentro de todos los temas de interés para la publicación.**

La revista está abierta a la recepción de artículos todo el año, pero hace especial hincapié en los tiempos máximos para garantizar la publicación en el número más próximo. Puede consultar las normas de publicación y la hoja de estilo a través de la sección específica de la web <<http://revistacaracteres.net/normativa/>>. Para saber más sobre nuestros objetivos, puede leer nuestra declaración de intenciones. **La recepción de artículos para el siguiente número se cerrará el 14 de marzo de 2020** (las colaboraciones recibidas con posterioridad a esa fecha podrían pasar a un número posterior). Los artículos deberán cumplir con las normas de publicación y la hoja de estilo. Se enviarán usando nuestro OJS <<http://revistacaracteres.net/ojs/index.php/caracteres/>>.

Caracteres se edita en España bajo el ISSN 2254-4496 y está recogida en bases de datos, catálogos e índices nacionales e internacionales como **Scopus, ESCI, ERIH Plus, Latindex, MLA**, Fuente Académica Premier o DOAJ. Puede consultar esta información en la sección correspondiente de la web <<http://revistacaracteres.net/bases-de-datos/>>.

Le agradecemos la posible difusión que pueda aportar a la revista informando sobre su disponibilidad y periodo de recepción de colaboraciones a quienes crea que les puede interesar.

PETICIÓN DE CONTRIBUCIONES – CALL FOR CONTRIBUTIONS

Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital is an independent **journal on Digital Humanities** with a renowned editorial board, international specialists in a range of disciplines as scientific committee, and a double blind system of article selection based on reports by external reviewers of a reliable academic and professional career. **The next issue (vol. 9 n. 1, May 2020) is now open to the submission of contributions.**

The general topics of the journal include the disciplines of Humanities and Social Sciences in its mediation with the technology and the Digital Humanities. **The journal is now open to the submission of miscellaneous contributions** within all the relevant topics for this publication.

While the journal welcomes submissions throughout the year, it places special emphasis on the advertised deadlines in order to guarantee publication in the latest issue. Both the publication guidelines and the style sheet can be found in a specific section of our webpage <<http://revistacaracteres.net/normativa/>>. To know more about our objectives, the declaration of principles of the journal can be consulted. **The deadline for the reception of papers is March 14th, 2020** (contributions submitted at a later date may be published in the next issue). Articles should adhere to the publication guidelines and the style sheet, and should be sent by our OJS <<http://revistacaracteres.net/ojs/index.php/caracteres/>>.

Caracteres is published in Spain (ISSN: 2254-4496) and it appears in national and international catalogues, indexing organizations and databases, such as **Scopus, ESCI, ERIH Plus, Latindex, MLA, Fuente Académica Premier** or **DOAJ**. More information is available in the website <<http://revistacaracteres.net/bases-de-datos/>>.

We appreciate the publicity you may give to the journal reporting the availability and the call for papers to those who may be interested.



Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital



<http://revistacaracteres.net>

Noviembre de 2019. Volumen 8 número 2

<http://revistacaracteres.net/revista/vol8n1mayo2019/>

Contenidos adicionales

Campo conceptual de la revista Caracteres
<http://revistacaracteres.net/campoconceptual/>

Blogs

<http://revistacaracteres.net/blogs/>

Síguenos en

Twitter

http://twitter.com/caracteres_net

Facebook

<http://www.facebook.com/RevistaCaracteres>