UNIVERSIDAD PERUANA DE CIENCIAS APLICADAS

6ª edición del Concurso de Experiencias de Aprendizaje Digital (EAD).

Categoría Experimentador

Exposiciones grupales y aprendizaje colaborativo con PADLET

AUTORES

Quispe Farfán, Percy Hugo (0000-0002-8921-486X)

Bosmans Flores, Fabiola Gabriela (0000-0002-2454-4227)

Costa Hidalgo, Gabriel Elías (0000-0002-3694-229X)

Índice

1.	Sumilla	4
2.	Introducción	5
3.	Descripción	7
4.	Conclusiones	11
5.	Referencias	13
6.	Anexo	15

Índice de Figuras

Figura 1. *Dinámica en el curso de Inteligencia comercial internacional.* 15

Figura 2. *Participación del estudiante José Yupanqui.* 16

Figura 3. *Participación de la estudiante Karina Matamoro.* 17

Figura 4. *Participación de la estudiante Ana Palonino.* 18

Sumilla

Hoy en día con el augue del crecimiento de la Transformación Digital es importante implementar recursos digitales que permitan al alumno hacer uso de estas herramientas para poder compartir de manera creativa las investigaciones realizadas sobre temas particulares. Además, que el uso de este tipo de herramientas les permitirá potenciar el conocimiento de habilidades digitales para estar a la vanguardia de era digital y que también, puedan retener mejor la información a través del mejoramiento de estructuras mentales, ya que estas herramientas son visuales y genera un mix entre el uso de videos, texto, presentaciones, imágenes, colores, texto, grabaciones, etc.

Introducción

La actual pandemia provocada por el COVID-19 ha afectado el proceso educativo en el que se han integrado nuevas herramientas y métodos de enseñanza en la educación superior. El aula virtual y las herramientas de aprendizaje digital a distancia siguen siendo importantes durante el confinamiento, mientras se aprende o se trabaja desde casa, lo que hace que la enseñanza y el aprendizaje sean muy desafiantes. Se han realizado una gran cantidad de estudios centrados en la experiencia de los estudiantes y los efectos de aprendizaje asociados con las aulas virtuales sincrónicas. Bond et al. (2020) publicó una descripción general de las tecnologías educativas en uso (Zoom, Microsoft Teams, Adobe Connect, etc.) y su impacto en la participación de los estudiantes. Sharma y Bumb (2021) enumeraron 25 desafíos que se enfrentan en las clases en línea, incluida la falta de interacción con los compañeros, las interrupciones en el aula en línea, y el estrés mental resultante de la pandemia.

Se observa que muchos estudiantes de negocios internacionales EPE, están inactivos y menos involucrados en la participación en clase sincrónica virtual, a pesar de que una mayor participación contribuye a mejores calificaciones, el aula virtual tiene ciertas desventajas, como los requisitos de equipo, las habilidades textuales y técnicas requeridas, la motivación y la participación regular requeridas. McMurtry (2016) afirma que los buenos profesores en línea mantienen a los estudiantes enfocados mediante la creación de un entorno estructurado que está organizado lógicamente, se entrega en pequeños fragmentos y es lo suficientemente repetitivo.

La participación en clase implica que los estudiantes respondan activamente, lo que les brinda la oportunidad de demostrar las habilidades aprendidas. El aula virtual puede estimular y mejorar el aprendizaje colaborativo de los estudiantes, tanto los docentes como los estudiantes informaron altos niveles de satisfacción como resultado de las contribuciones productivas

compartidas. (Hiltz, S.R., 1994). Es vital que los docentes resalten la participación de los estudiantes y el disfrute durante las clases en línea para mejorar su intención de repetir la experiencia de aprendizaje virtual (Virto, N.R.; López, M.F.B, 2020).

También, es importante poder potenciar el aprendizaje de las habilidades tecnológicas (TICs), haciendo el uso de estas herramientas para fomentar el aprendizaje a través de estructuras mentales, dinámicas y creativas que permita dinamizar la comunicación entre todos los actores del aula.

El objetivo de este estudio es desarrollar un entorno holístico en línea para ayudar a los estudiantes a aumentar su motivación para aprender los temas de clase y mejorar su participacion.

El grupo de investigación plantea las siguientes preguntas de investigación:

¿Cuáles son los resultados de aprendizaje de los estudiantes en el curso?

¿Qué tan efectivos es la plataforma digital Padlet para motivar a los estudiantes a involucrarse más en el curso?

Descripción

La expereriencia de aprendizaje implementada ha tenido uso de la herramienta "Padlet", esta es una herramienta en línea que permite crear contenido con opción de muro, lista, tablero, columna, mapa, lienzo y cronología; y a su vez, permite invitar a los alumnos a colaborar completando el Padlet con información creativa y pertinente del tema asignado, buscando potenciar el pensamiento crítico, capacidad de resumir, innovar y exponer a los demás alumnos de la clase. Es importante promover y apoyar en la alfebtización digital en los alumnos para buscar mejorar la calidad del aprendizaje, condición de vida y grado de empleabilidad en el futuro. (Méndez & Concheiro, 2018)

Este estudio de la experiencia de uso de la herramienta Padlet se llevó a cabo en un curso de Inteligencia Comercial Internacional, en la sección NP53-2202-Q23A y NP53-2202-Q22A, de Negocios Internacionales EPE dirigido a los 40 alumnos y 38 alumnos matriculados respectivamente. El curso tiene como objetivo mejorar las habilidades de debates en clase y presentaciones orales. Los alumnos deben realizar dos presentaciones que figuran entre los principales métodos de evaluación del curso. La primera presentación ocurrió a mediados del semestre y se denominó presentación parcial mientras que la segunda ocurrirá en los últimos días del semestre y se denomirá presentación final. En cuanto a los métodos de investigación empleados, el investigador realizó entrevistas con los estudiantes, escribió observaciones de los estudiantes mientras realizaban presentaciones.

En la primera presentación para el trabajo en grupo se usó la herramienta Padlet, en este caso la actividad consistía en ingresar al enlace de la opción de mapa previamente creado específicamente para la actividad. La premisa fue realizar una investigación de "Mercados

Internacionales" utilizando la fuente TradeMap, a cada alumno se le asignó un país para que pueda desarrollar su investigación e ingresar al enlace de mapa para agregar el desarrollo de una manera creativa con una presentación, imágenes, videos, textos claves del desarrollo, cuadros estatícticos, etc. Por último, cada alumno publicó el archivo que cargó para la exposición recordando que cuando sus compañeros expongan, los alumnos expectadores deberán calificar a través de las estrellas la exposición de sus compañeros y agregar el comentario. Se evalúan las participaciones de los alumnos en las exposiciones realizadas. Luego, cada alumno deberá responden los comentarios que han realizado sus complñaeros de clase mostrando alguna imagen, alguna infografía, algo que le sirva para contestar la pregunta. Hacer uso de la herramienta Padlet permitió que los alumnos se mantengan atentos toda la clase y que estén participando de manera activa a través de la retroalimentación a sus compañeros. Asimismo, permite que los alumnos realicen más preguntas sobre el tema planteado y que se puedan absolver todas las consultas y dudas de la clase para potenciar el aprendizaje y conocimiento del tema.

Asimismo, la actividad con la herramienta Padlet se realizó en el curso de Gerencia Comercial Internacional, en la sección NP62-2202-QA4A digido a los 23 alumnos matriculados. La actividad en mención se realizó de manera grupal con los 4 grupos del curso y a cada grupo se les asignó un tema específico a investigar y completar en el espacio asignado dentro del Padlet del grupo. Al grupo 1 se le asignó el tema de Marketing Mix Global – Modelo 4P, al grupo 2 se le asignó Estrategias de comunicación de marketing global, al grupo 3 se le asignó la Teorías orientadas a la PYMES y al grupo 4 se le asignó Teorías de internacionalización modelos tradicionales. Dentro de cada espacio del Padlet tuvieron que completarlo con los integrantes del equipo, agregaron un resumen máximo de 250 palabras, usando palabras claves e investigando

en los recursos de investigación. Además, la actividad la completaron haciendo uso de recursos como Powert Point, videos, infografía, imágenes, grabaciones de ellos mismos, etc. Al final de la sesión cada equipo explicó sobre el tema investigado y los compañeros de clase calificaron con las estrellas en cada lienzo de cada equipo y agregaron comentarios para que sean respondidos por cada equipo.

Luego, la actividad con la herramienta Padlet también se realizó en el curso de Gestión de Logística Portuaria, en la sección NP86-2202-QD15 digido a los 39 alumnos matriculados. En esta sección la actividad de Padlet se realizó asignando previamente a cada grupo un caso. El grupo 1 analizó el caso "APM Terminals", en grupo 2 analizó el caso "Robo de contenedor", el grupo 3 analizó el caso "DP World Callao y Nestlé", el grupo 4 analizó el caso "Embalaje y la estiba de baldes de resina MSC – Pacífico", el grupo 5 analizó el caso "Paltas dañadas" y el grupo 6 analizó el caso "M.S.C. Exportación (Uruguay-Kuwait)". A cada grupo se les brindó tiempo para que puedan leer, analizar y responder sobre cada caso dentro del lienzo asignado en el Padlet. Cada grupo logró hacer uso de las diversas opciones para responder de manera creativa la actividad del caso, agregando videos, presentaciones, el texto sobre el análisis realizado y exponer ante los demás equipos sobre el caso asignado. Asimismo, los demás alumnos de la sección agregaron la calificación con las estrellas y preguntas para que el grupo que estaba exponiendo pueda absoverlas.

Otro curso donde se realizó el uso de Padlet es en Negocios Internacionales, en la sección NP51-2202-Q16A, de la carrera de Negocios Internacionales EPE dirigido a los 36 alumnos matriculados. En este caso la actividad consistió en que cada alumno del curso agregar en la opción de mapa del Padlet agregar una imagen donde grafiquen el entorno económico, cultural y político a través de imágenes en 1país del mundo que hayan elegido. Luego, de brindarles un

tiempo determinado a los alumnos para poder elegir el país y agregar los recursos para realizar la actividad, cada alumno expuso sobre la investigación. Esta actividad fue una experiencia muy rica para que puedan conocer datos importantes necesarios al momento de hacer Negocios Internacionales. Asimismo, los demás compañeros calificaron con las estrellas la actividad de cada alumno y agregaron preguntas.

En total la actividad de Padlet fue probada con 176 alumnos de la carrera de Negocios Internacionales – EPE y los alumnos han obtenido una gran experiencia, ya que haciendo uso de la tecnología y herramientas digitales les ha permitido estar atentos en cada una de las clases y aprender más sobre los diversos temas y casos que se realizaron en clase en total. Es por ello, que se puede decir que Padlet es una herramienta muy dinámica y visual que permite tener un enfoque más claro de los temas creados y promueve la participación activa. Todo este desarrollo es posible gracias a las tecnologías de la información, la web 2.0 ha ofrecido a los usuarios la opción de ser creadores de contenido digital, de comunicarse y colaborar digitalmente. Los usuarios de la red se erigen pues en lo que Ríos (2017: 31) denomina "prosumirtuadores" (consumir + producir + interactuar). Además de estos aspectos la competencia digital también implica resolver problemas, conocer cuestiones de seguridad digital y formarse en la selección de información y datos (Unión Europea, 2016).

La implementación de la tecnología en las aulas y haciendo uso del aula invertida han logrado una experiencia de aprendizaje positiva en los alumnos y motivación por seguir investigando y participando de esta manera interactiva y creativa, así como la recompensa de conseguir el mayor puntaje a través de las estrellas. Los videos y documentos en PDF del Padlet de cada curso sobre las actividades desarrolladas se encuentran en el siguiente link: Concurso de Experiencias de Aprendizaje Digital setiembre de 2022

Conclusiones

El uso de la plataforma virtual PADLET, aumenta la motivación de los estudiantes y mejorar sus resultados de aprendizaje y bienestar. La evaluación de este entorno indicó que (a) fue efectivo para motivar a los estudiantes a aprender.

Un reto en la enseñanza interactiva digital en grandes grupos requiere compromiso de los profesores. No solo se debe preparar adecuadamente el contenido, sino que la interacción misma también se debe preparar y llevar a cabo de manera completa. Lo más importante aquí es entablar un discurso con los participantes en intervalos regulares por medio de consultas y preguntas.

Este estudio permitió el método de enseñanza efectivo de una sesión de aprendizaje interactivo en grupos grandes con preguntas frecuentes a los participantes y sesiones de discusión abierta.

Los resultados muestran un ejemplo en el que las interacciones entre y con los participantes en grupos grandes se pueden utilizar en el formato de enseñanza en línea.

Estos resultados apuntan hacia la necesidad de una investigación adicional significativa.

Los alumnos están más motivados porque pueden motivar en tiempo real de manera visual y oral; además, que la plataforma en flexible ya que permite subir diversos documentos como PPT, WORD, videos, imágenes, etc.

La plataforma digital Padlet es efectiva, ya que logró que todos los alumnos estuvieran atentos toda la sesión creando contenido, brindando feedback y buscando obtener el máximo puntaje a través de la calificación de las estrellas por parte de sus compañeros, buscan sobresalir.

Referencias

Bond et al. (2020) Mapping research in student engagement and educational technology in higher education: a systematic evidence map. http://dx.doi.org/10.1186/s41239-019-0176-8

Hiltz, S.R. (1994) The Virtual Classroom: Learning without Limits via Computer Networks; Ablex Publishing Corp: New Jersey, NJ, USA. https://doi.org/10.1016/S0040-1625(96)90017-7

McMurtry, K. (2016) Effective Teaching Practices in Online Higher Education. Ph.D. Thesis; Nova Southeastern University: Fort Lauderdale, FL, USA,

Méndez, M., & Concheiro, P. (2018). Uso de herramientas digitales para la escritura colaborativa en línea: el caso de Padlet. Revista marcoELE, 1(27), 1-17. Obtenido de https://www.redalyc.org/jatsRepo/921/92155498008/92155498008.pdf

Ríos, H. (2017). "De consumidores pasivos a prosumirtuadores de contenido en la didáctica de la enseñanza-aprendizaje de lenguas: no solo podcast". Boletín de ASELE, 56, pp. 31-44. [consulta: 16 de septiembre de 2018] Disponible en la web http://www.aselered.org/sites/default/files/boletines/asele-56.pdf

Sharma, S.; Bumb, (2021) A. The Challenges Faced in Technology-Driven Classes During COVID-19. Int. J. Distance Educ. Technol; 19, pp. 66-88. https://dx.doi.org/10.4018/IJDET.20210101.oa2

Unión Europea (2016). The European Digital Competence Framework for Citizens. Luxemburgo: Publications Office of the European Union. [consulta: 16 de septiembre de 2018] Disponible en la web https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp/digital-competence-framework

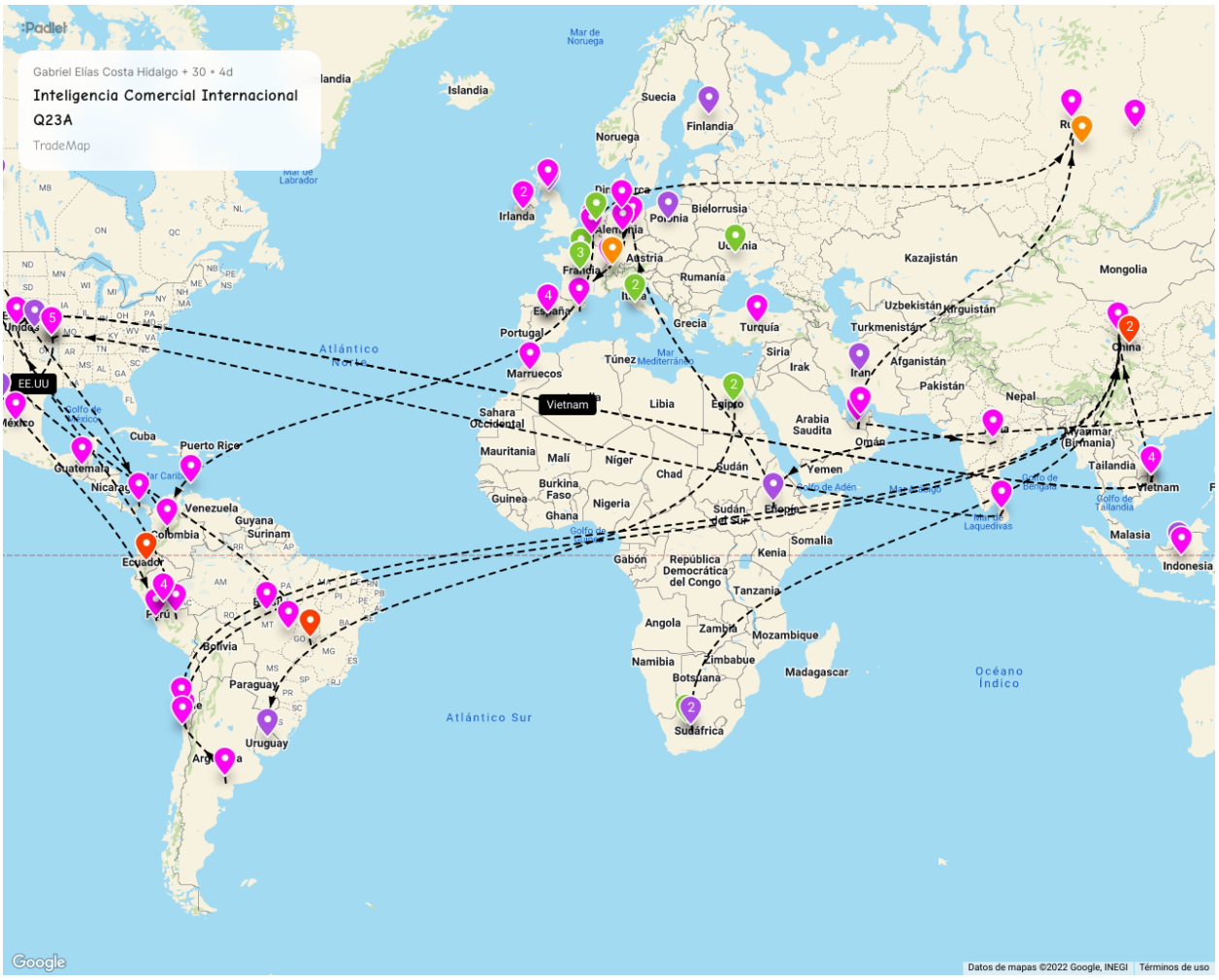
Virto, N.R.; López, M.F.B. (2020) Lessons from lockdown: Are students willing to repeat the experience of using interactive smartboards?. Int. J. Emerg. Technol. Learn;15, 225. https://dx.doi.org/10.3991/ijet.v15i24.19327]

Xing, X., & Saghaian, S. (2022). Learning Outcomes of a Hybrid Online Virtual Classroom and In-Person Traditional Classroom during the COVID-19 Pandemic. Sustainability, 14(9), 5263. https://doi.org/10.3390/su14095263

Anexo

Figura 1.

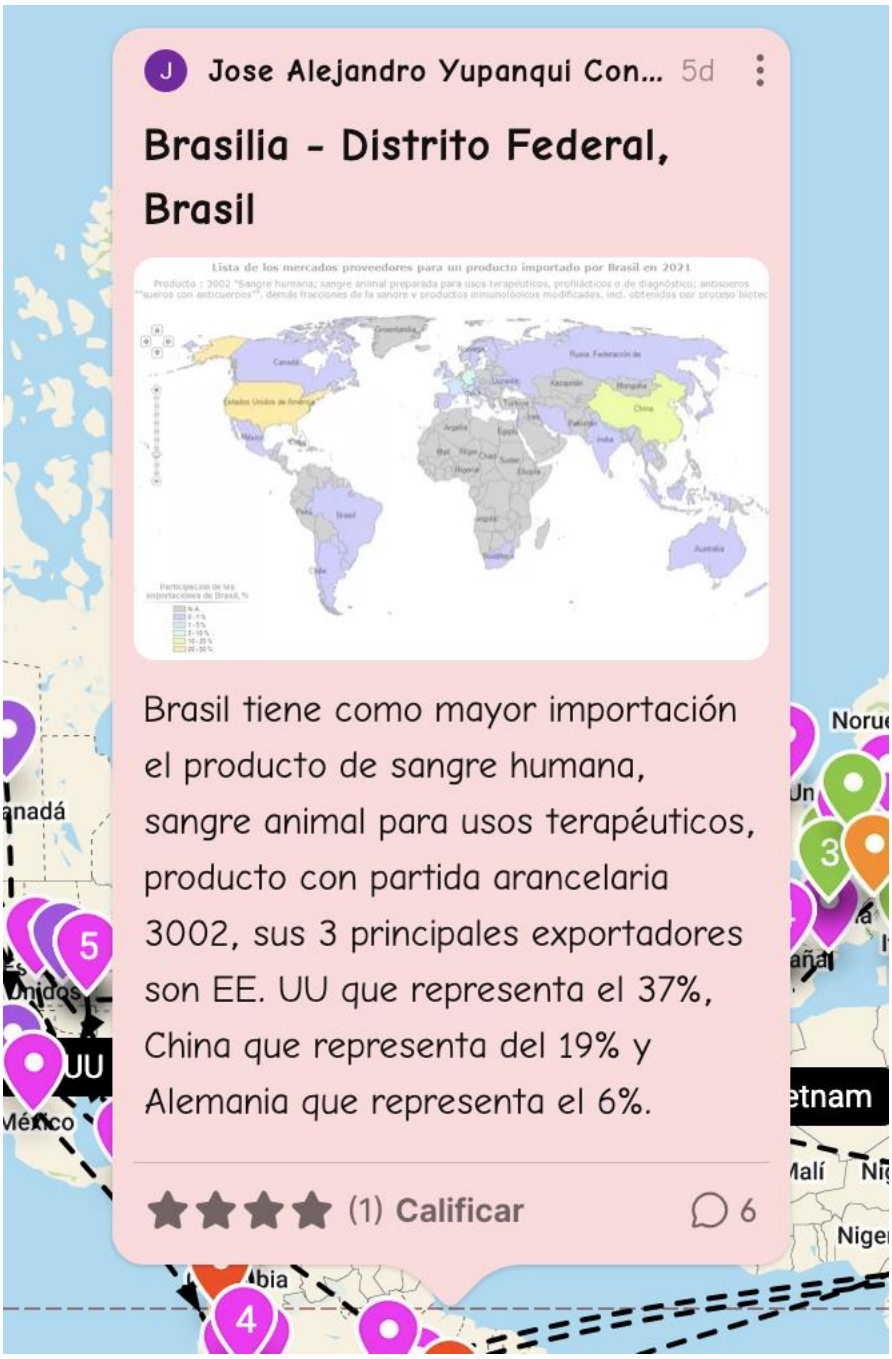
Dinámica en el curso de Inteligencia comercial internacional.



Nota. Fuente: Dinámica realizada en la Sección Q32 A.

Figura 2.

Participación del estudiante José Yupanqui.



Nota. Fuente: Dinámica realizada en la Sección Q32 A.

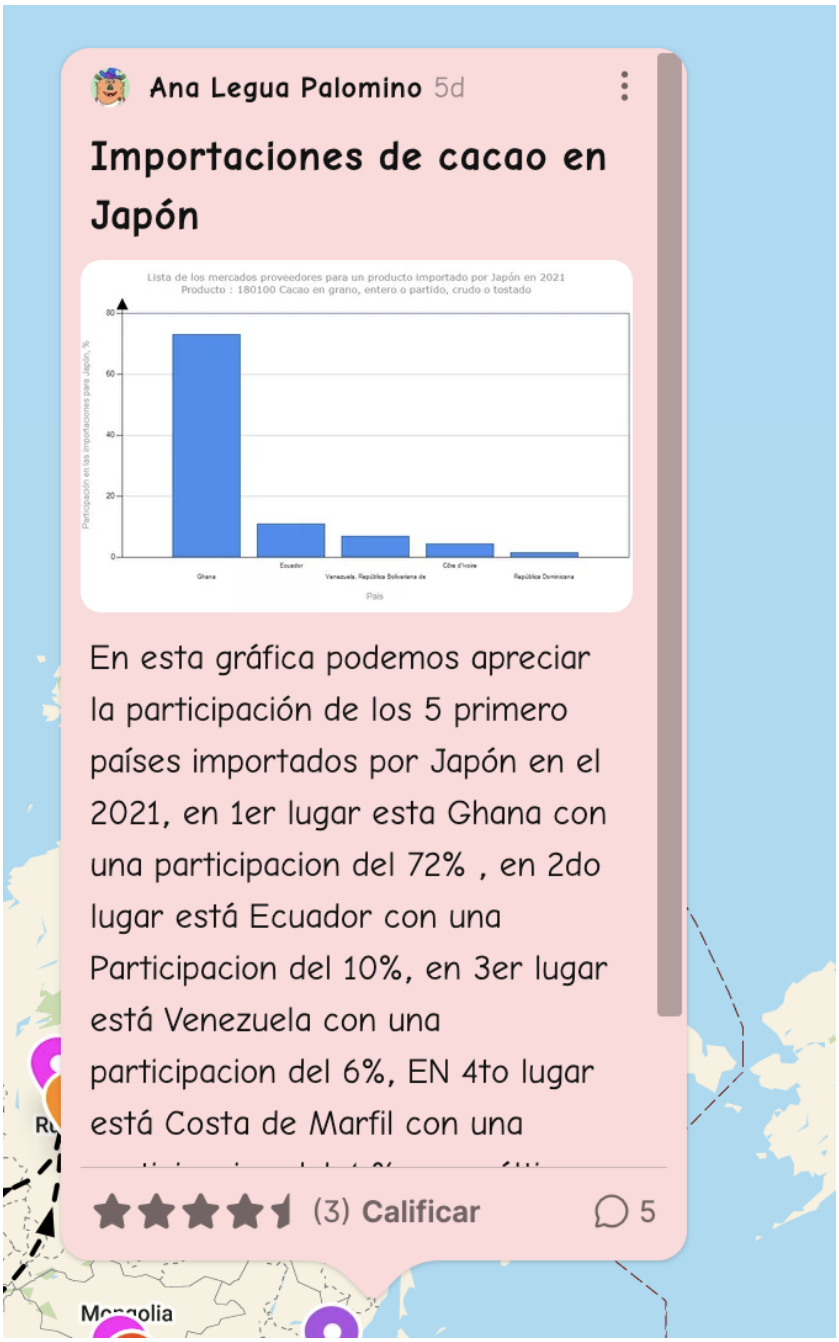
Figura 3.

Participación de la estudiante Karina Matamoro.

Nota. Fuente: Dinámica realizada en la Sección Q32 A.

Figura 4.

Participación de la estudiante Ana Palomino.



Nota. Fuente: Dinámica realizada en la Sección Q32 A.