



MÉS ENLLÀ DE LES COMPETÈNCIES: NOUS REPTES EN LA SOCIETAT DIGITAL

TÍTOL: CloudTagger: una eina per dinamitzar la participació a l'aula a la Universitat de Lleida

Subtítol: Una eina tecnològica per dinamitzar les interaccions dins de l'aula

Noemí Verdú Surroca noemi.verdu@udl.cat

Enric Brescó Baiges enric.bresco@udl.cat

Òscar Flores Alarcia oscar.flores@udl.cat

RESUM:

Aquest treball presenta l'eina de la Universitat de Lleida (UdL) CloudTagger, desenvolupada per la unitat Suport i Assessorament a l'Activitat Docent (SAAD), integrada al campus virtual i que permet generar núvols de paraules a partir de les aportacions dels estudiants. Els objectius són analitzar dades d'ús i conèixer-ne la valoració dels estudiants. Els resultats mostren que l'eina s'usa en diferents moments del procés d'aprenentatge i una elevada satisfacció dels estudiants.

ABSTRACT:

In this paper we explain the CloudTagger tool, which has been developed by the Support Teaching Activity unit (SAAD) from the University of Lleida (UdL). Cloud Tagger is embedded in the virtual campus, and it generates tag clouds by taking the words written by students. We aim to analyze both data use and students' opinions. Results show that the tool is used in different moments of the learning process, and students are highly satisfied with the interaction done with it.

PARAULES CLAU: 4-6

Núvol de paraules, participació, interacció, aprenentatge col·laboratiu, TIC

KEYWORDS: 4-6

CloudTagger, participation, interaction, collaborative learning ICT



MÉS ENLLÀ DE LES COMPETÈNCIES: NOUS REPTES EN LA SOCIETAT DIGITAL

DESENVOLUPAMENT:

Introducció

Els darrers temps es torna a parlar de manera intensa sobre la importància que té que els estudiants siguin subjectes actius en els seus processos d'aprenentatge, i les TIC (Tecnologies de la Informació i la Comunicació) hi juguen un paper molt important. Aquestes permeten agilitzar l'aprenentatge col·laboratiu, integrant metodologies actives i participatives on els estudiants adopten una postura dinàmica del seu aprenentatge (Rodríguez, 2018).

La comunicació que s'estableix entre els estudiants, compartir coneixement i experiències, afavoreix el compromís i que es desenvolupi el pensament crític. Les TIC es poden utilitzar tant en formació virtual, semipresencial o presencial dins de l'aula. Focalitzant-nos en aquesta última, les dinàmiques que es puguin incorporar que fomentin que els estudiants siguin actius impulsen la motivació i l'atenció, i afavoreixen l'aprenentatge.

L'eina CloudTagger: què és i quines són les seves potencialitats

L'any 2015 vam decidir crear l'eina CloudTagger perquè alguns docents van manifestar la necessitat que, davant de grups-classe nombrosos, els estudiants poguessin participar d'una manera dinàmica i quedés constància de les seues aportacions.

Tot i l'existència d'altres eines que generen núvols de paraules, la potencialitat principal del CloudTagger és que està integrada al campus virtual de la UdL, de manera que no requereix per a l'usuari cap altre registre que el propi de la universitat. El professorat és qui crea i edita les sessions. L'eina permet delimitar el nombre de paraules, definir una data d'inici i de fi i controlar si el núvol de paraules és o no visible pels estudiants.

El CloudTagger permet compartir informació en una sola imatge i per tant, fomenta la capacitat de síntesis per part dels estudiants. El fet d'haver de triar unes paraules clau significa haver de destriar la informació més important. Així doncs, l'alumnat ha de fer uns processos de concreció d'informació per tal de compartir-la i plasmar-la de forma gràfica.

A través de la imatge que genera el CloudTagger es poden posar en funcionament múltiples dinàmiques. També ajuda a la reflexió, a l'avaluació i l'autoavaluació i a la metacognició. Tal com afirma Cano (2014), la participació dels estudiants en l'avaluació és clau en l'adquisició de competències al llarg de la vida.

Tal com expliquen els autors Zayapragassarazan i Santosh (2012) quan es comparteixen idees entre un grup d'estudiants, aquests poden fer associacions amb les idees dels altres redefinint i/o desenvolupant-ne de pròpies. Els estudiants poden aprofitar aquesta oportunitat de realitzar un CloudTagger per a fer connexions,



MÉS ENLLÀ DE LES COMPETÈNCIES: NOUS REPTES EN LA SOCIETAT DIGITAL

associacions i valorar diferents perspectives sobre el tema. Així, es dona un aprenentatge col·laboratiu a través de les TIC el qual fomenta la construcció de coneixements tant a nivell personal com grupal (Stahl, 2000).

L'intercanvi de raonaments, d'arguments, la clarificació, l'exemplificació, la negociació i les conclusions conjuntes tenen un alt potencial en els processos d'aprenentatge. Per consegüent, el grup-classe s'enriqueix i a nivell personal es reequilibren els coneixements dotant-los de significació, seguint la teoria piagetiana de la construcció de coneixements. Quan els i les estudiants participen dels processos col·laboratius no solament milloren les seves habilitats de resolució de problemes, i de pensament crític (Neo, 2003; Schellens, VanKeer, DeWever i Valcke, 2009) sinó que també s'estableixen les bases d'estratègies cognitives (Salovaara, 2005).

Estudi de camp:

A continuació es presenten dades general d'ús de l'eina des de la seva creació a l'actualitat. Seguidament s'explica l'experiència en concret en una assignatura.

Dades generals d'ús

Des del curs 2015/16 el CloudTagger s'ha utilitzat en 40 assignatures, amb una participació total de 1.114 estudiants i s'han generat 5.320 paraules. Dins d'aquestes 40 assignatures s'han creat un total de 96 sessions.

Experiència en una assignatura

L'objectiu principal d'utilitzar el CloudTagger en l'assignatura que es presenta era cobrir la necessitat de participació de tots els estudiants a l'aula. Quan el grup d'alumnes és nombrós i es pretenen fer dinàmiques de participació fent, per exemple preguntes de reflexió, d'opinió o recollir els coneixements que tenen els estudiants sobre un tema, sempre participen pocs i en la major part de les situacions són els mateixos estudiants.

L'assignatura s'imparteix en 2 grups (torn de matí i torn de tarda) de 3r curs del Grau d'Educació Infantil. Tant en un grup com en l'altre s'han fet 2 experiències o sessions amb el CloudTagger. La primera es va fer a l'inici de curs, i l'objectiu era recollir els coneixements previs que tenien els estudiants sobre el tema de l'atenció primerenca. Un cop van haver fet les aportacions vam procedir a analitzar el núvol de paraules. En petits grups van elaborar una definició sobre aquest concepte tot utilitzant les paraules del núvol. A la segona experiència es va projectar als estudiants una imatge relacionada amb els hàbits alimentaris i se'ls va demanar que plasmessin les primeres paraules que els vinguessin en ment quan observaven la imatge. Un cop fet el núvol es va analitzar i es va dur a terme un debat a la classe. De les 4 sessions realitzades (2 a cada grup), van participar 61 estudiants i es van generar 238 paraules. A les imatges 1 i 2 es poden observar dos dels quatre núvols de paraules que es van fer.



MÉS ENLLÀ DE LES COMPETÈNCIES: NOUS REPTES EN LA SOCIETAT DIGITAL

Per saber l'opinió dels estudiants sobre l'ús de l'eina se'ls va demanar que contestessin un breu qüestionari anònim. L'instrument es va dissenyar des de la unitat SAAD, i constava d'una part amb un ítem identificatiu (edat) i uns ítems valoratius, referents a si l'eina fomenta la participació, propicia la reflexió, contribueix a l'aprenentatge, és fàcil i agradable d'utilitzar.

L'eina va ser validada per un grup d'experts. Les dades es van recollir el mes de novembre de 2019. Dels 61 estudiants de l'assignatura, van respondre un total de 47.

Els resultats van ser força positius. El 80% dels estudiants manifesten que l'eina fomenta la participació i un 85% pensen que és fàcil d'utilitzar. Sobre els nivells de reflexió i d'aprenentatge, els alumnes opinen que el CloudTagger propicia la reflexió (72%) i contribueix en l'aprenentatge (76%). El 63% afirma que li ha agradat utilitzar el CloudTagger a l'aula i un 87% expressa que els agradaria utilitzar més eines interactives a l'aula.

Conclusions

A partir de la nostra experiència, podem dir que l'acceptació de l'eina per part dels estudiants és molt positiva en totes les variables i independentment de l'edat dels estudiants, corroborant així marcs conceptuals que hem comentat anteriorment (Zayapragassarazan i Santosh, 2012; Schellens, VanKeer, DeWever i Valcke, 2009; Salovaara, 2005).

Des de la nostra perspectiva, considerem que un factor clau de l'èxit és la facilitat d'ús que presenta aquesta eina, sobretot el fet de poder-la utilitzar dins del propi campus virtual.

També veiem que un altre factor clau és el fet de que l'eina permet generar dinàmiques que trenquem amb l'esquema d'una classe tradicional, fet que en general els alumnes acostumen a agrair i valorar de manera positiva.

Per acabar, volem indicar que el treball té limitacions, com per exemple que es presenta un estudi molt preliminar, i que caldria fer-lo extensible a més situacions d'aprenentatge de tota la universitat. Una altra limitació seria el fet que no es disposen de dades referents a l'opinió del professorat, i que aquest fet complementària i permetria aproximar-se de manera més exhaustiva a la realitat d'estudi. Aquestes limitacions han de considerar-se un punt de partida per seguir treballant en la línia que hem començat.

MÉS ENLLÀ DE LES COMPETÈNCIES: NOUS REPTES EN LA SOCIETAT DIGITAL

1.1. FIGURA O IMATGE 1: CONEIXEMENTS PREVIS SOBRE L'ATENCIÓ PRIMERENCA



1.2. FIGURA O IMATGE 2 OPINIONS SOBRE ALIMENTACIÓ I INFÀNCIA





MÉS ENLLÀ DE LES COMPETÈNCIES: NOUS REPTES EN LA SOCIETAT DIGITAL

REFERÈNCIES BIBLIOGRÀFIQUES

Cano, E. (2014). Análisis de las investigaciones sobre feedback: aportes para su mejora en el marco del EEES. *Bordón. Revista de Pedagogía*, 66(4), 9-24. Recuperat de <https://recyt.fecyt.es/index.php/BORDON/article/view/Bordon.2014.66402>.

Neo, M. (2003). Developing a collaborative learning environment using a web-based design. *Journal of Computer Assisted Learning*, 19(4), 462–473. Recuperat de <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1046/j.0266-4909.2003.00050.x>

Rodríguez, C. A. C. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (63), 29-41. DOI: <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.63.927>

Salovaara, H. (2005). An exploration of students' strategy use in inquiry-based computer-supported collaborative learning. *Journal of Computer Assisted Learning*, 21(1), 39–52. Recuperat de <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.465.7994&rep=rep1&type=pdf>

Schellens, T., VanKeer, H., DeWever, B. I Valcke, M. (2009). Tagging thinking types in asynchronous discussion groups: effects on critical thinking. *Interactive Learning Environments*, 17(1), 77–94.

Stahl, G. (2000). A model of collaborative knowledge-building. In Fishman, B. & O'Connor-Divelbiss, S. (Eds.), *Proceedings of the Fourth International Conference of the Learning Sciences* (pp.70–77). Mahwah, NJ: Erlbaum. Recuperat de <http://www.umich.edu/~icls/proceedings/pdf/Stahl.pdf>



MÉS ENLLÀ DE LES COMPETÈNCIES: NOUS REPTES EN LA SOCIETAT DIGITAL

Zayapragassarazan, Z. i Santosh, K. (2012). Active Learning Methods. *NTTC Bulletin* , 19(1), 3-5. Recuperat de <https://eric.ed.gov/?id=ED538497>