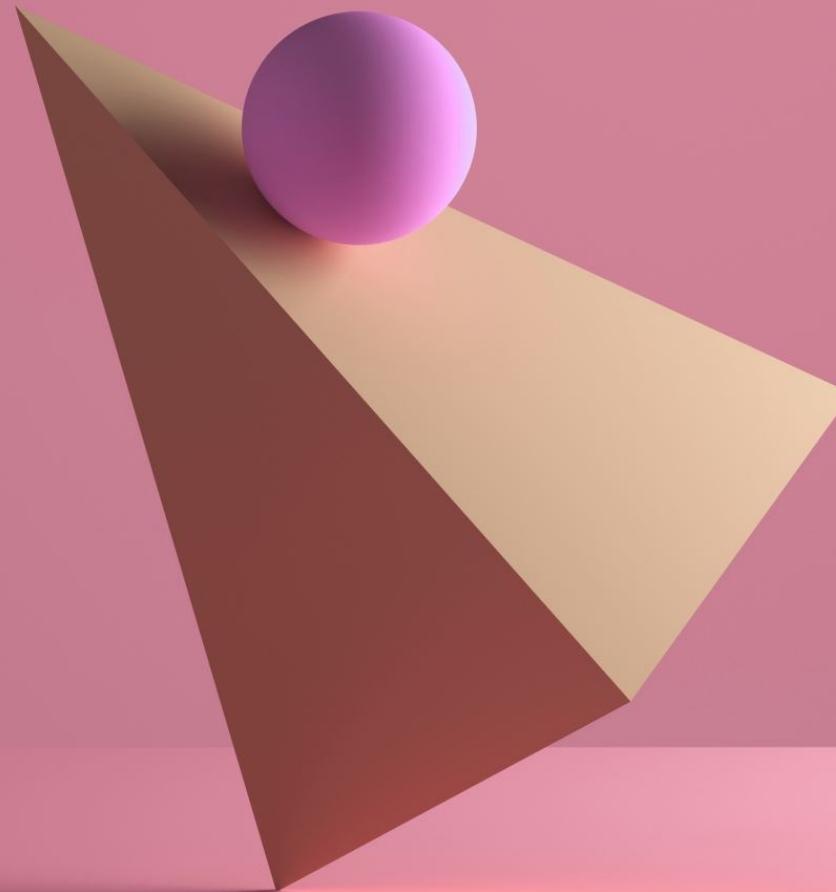

¿WOOCCLAP O VEVOX? EL USO DE PLATAFORMAS INTERACTIVAS PARA PROMOVER LA INTERACCIÓN Y PARTICIPACIÓN DEL ESTUDIANTADO,

Carmen Maíz Arévalo

Dpto. Estudios Ingleses: Lingüística y
Literatura

cmaizare@ucm.es



Objetivo del proyecto

- Comparar ambas plataformas: Vevox y Wooclap en distintos niveles
 - Facilidad de uso tanto para docentes como para estudiantes
 - Resultados
 - Versatilidad (tipo de preguntas, actividades, etc.)



¿Qué son las plataformas interactivas?

- Permiten que el alumno participe durante el desarrollo de la clase (siempre que el docente incorpore actividades interactivas en su presentación)
- Permiten una enseñanza más dinámica y en la que los estudiantes utilizan sus dispositivos para el aprendizaje (y no otros usos)
- Permiten que incluso los alumnos más tímidos participen (ya que se hace a través del dispositivo y no en “público”)
- Pueden incluir un elemento lúdico que promueve también la motivación

Más concretamente



Nivel
cognitivo



Nivel
emocional

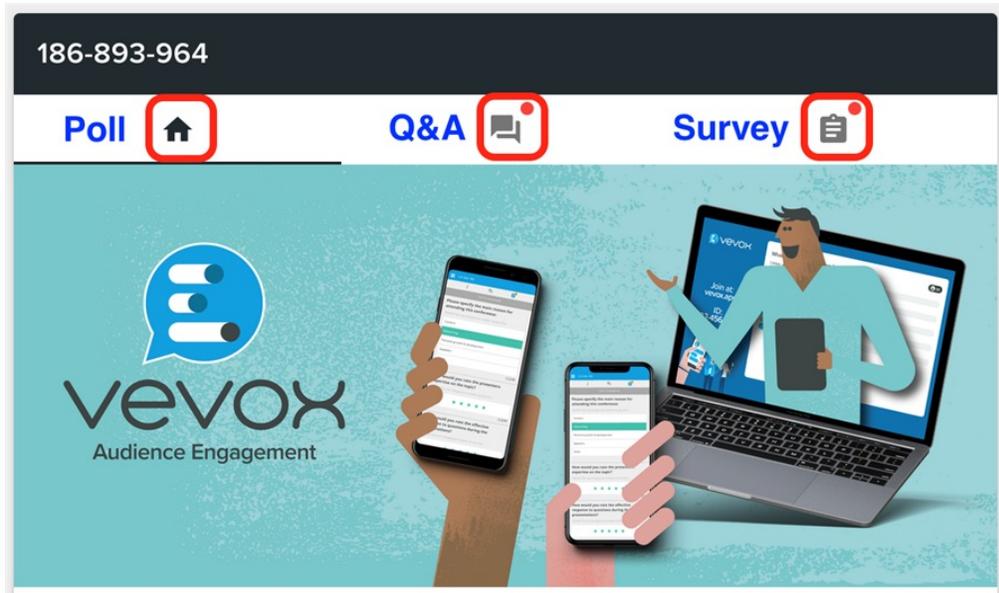


Nivel social



El objeto de estudio

VEVOX



WOOCCLAP



Equipo investigador

Clara Cantos Delgado (PI)

Matteo Comi (externo)

Daniel Martín González (PAD)

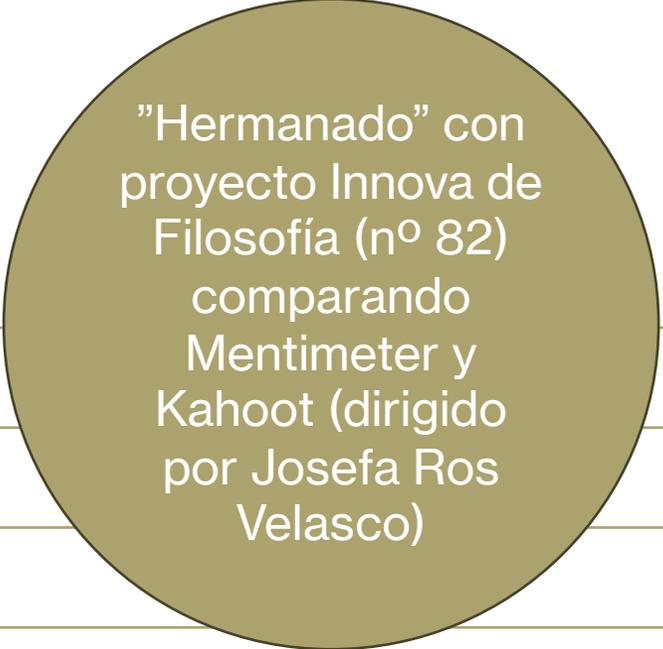
Daniela Petterson Traba (PAD)

Marta Sánchez Cócera (PI)

Davinia Sánchez García (PCD)

Mario Serrano Losada (PAD)

Inés de la Villa (PI)



“Hermanado” con
proyecto Innova de
Filosofía (nº 82)
comparando
Mentimeter y
Kahoot (dirigido
por Josefa Ros
Velasco)

Etapas del proyecto



Formación



Diseño de actividades y cuestionarios



Implementación (asignaturas de GEI, otros grados y Máster en Lingüística Inglesa)



Cuestionarios de satisfacción (tanto a profesores como a estudiantes)



Investigación

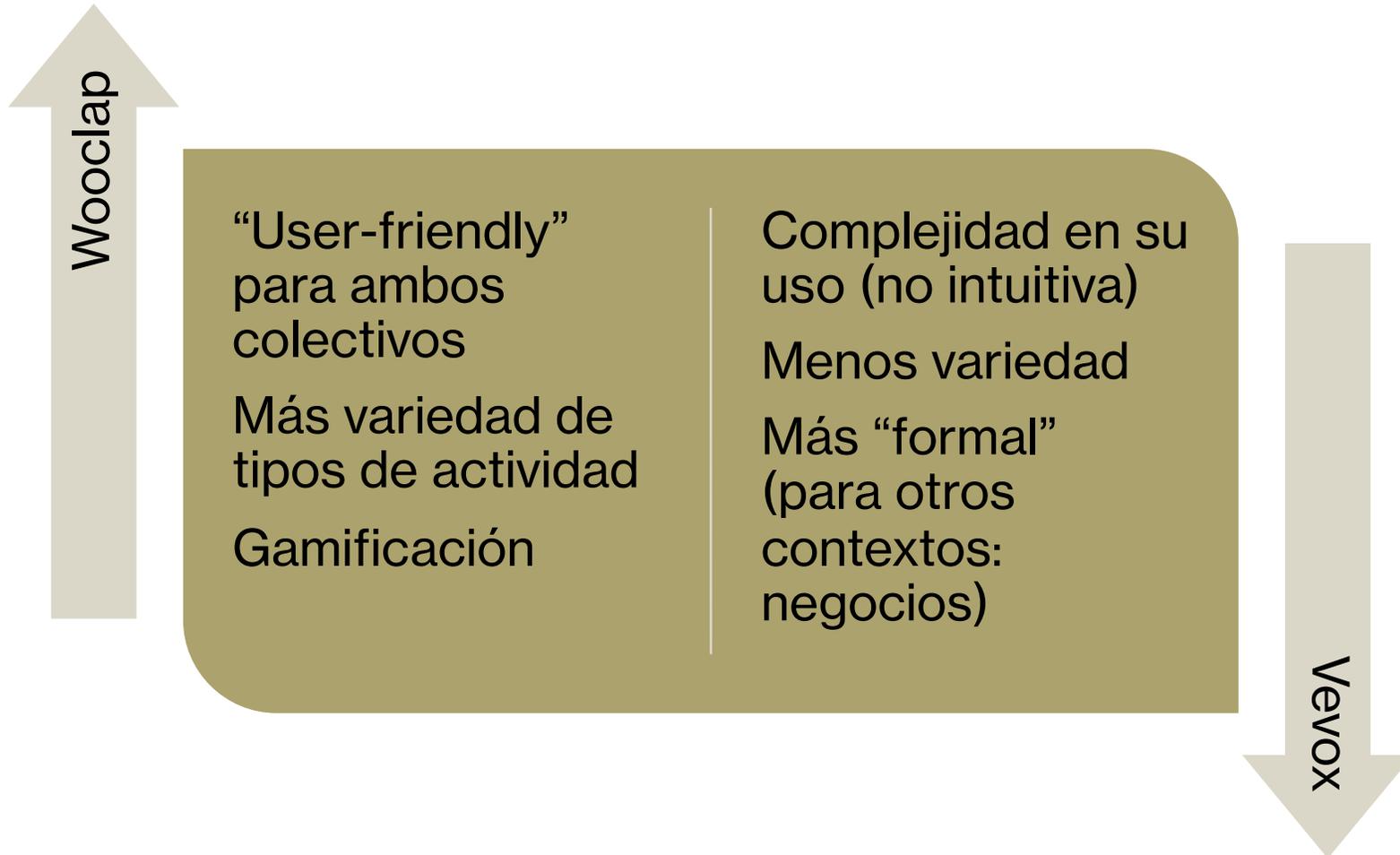


Difusión

Asignaturas donde se ha implementado

- Pragmática y Discurso, Discurso y Texto, Variedades del Inglés y Metodología de la investigación), al Grado de Lenguas Modernas y sus Literaturas (por ejemplo, Inglés V, Inglés VI y Sintaxis del Inglés) y del Máster en Lingüística Inglesa (Seminario de Estudios Interculturales). También se ha utilizado en la Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales, en la impartición de asignaturas instrumentales de lengua inglesa así como en la Facultad de Odontología, en la que también se imparte lengua inglesa como materia básica.

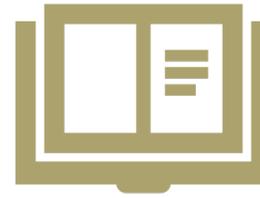
Resultados



Difusión: Comunicaciones

- *2º Congreso Internacional de Lingüística Digital (CILiDi)*, en el que el Dr. Daniel Martín presentó la comunicación “The gamification of ESP: The use of Wooclap for undergraduate students of economics”
- *III Congreso Internacional Nodos del Conocimiento. “La academia frente a los retos de la humanidad. Innovación, investigación y transferencias ante el horizonte 2030”*, en el que el Dr. Daniel Martín presentó la comunicación “Dynamic systems theory and Wooclap in an ESP course of economics”.
- La Dra. Maíz Arévalo, como responsable del grupo, realizó una ponencia plenaria por invitación de la Universidad de Jaén sobre el uso de la plataforma, titulada “Play it again, Sam: gamification in EFL” en febrero de 2023.
- Las Profesoras Clara Cantos Delgado y Marta Sánchez Cócera han propuesto una comunicación para el *III Congreso Internacional Innovación y Tendencias Educativas* (julio de 2023).

Difusión: publicaciones



Velasco, J. R., & Arévalo, C. M. (2022). Experiencias con la aplicación educativa Vevox en la UCM. *Aula de Encuentro*, 24(2), 170-188.

Importante!

- La UCM ha adquirido la licencia para el uso de Wooclap, y además está incluido en Moodle
- Permite fusionar nuestras presentaciones de PPT con las actividades de Wooclap
- Gran versatilidad. Desde mi equipo, os animamos a probarla!



