

AULA DE ENCUENTRO

Experiencias con la aplicación educativa Vevox en la UCM



Ros Velasco, J.; Maíz Arévalo, C. (2022). Experiencias con la aplicación educativa Vevox en la UCM. *Aula de Encuentro*, volumen 24 (2), Experiencias pp. 170-188

EXPERIENCIAS CON LA APLICACIÓN EDUCATIVA VEVOX EN LA UCM

EXPERIENCES WITH VEVOX AT THE UCM

Ros Velasco, Josefa¹; Maíz Arévalo, Carmen²

¹Universidad Complutense de Madrid, josros@ucm.es,
<https://orcid.org/0000-0003-2763-1366>

²Universidad Complutense de Madrid, cmaizare@filol.ucm.es,
<https://orcid.org/0000-0002-0035-5296>

Recibido: 06/06/2021. Aceptado: 09/11/2022

RESUMEN

La introducción y el uso continuado de aplicaciones educativas —o con aplicación a la práctica docente— en el contexto de la enseñanza superior universitaria están cada vez más extendidos entre profesores que confían en su potencial para promover el aprendizaje activo, comprometido, significativo e interactivo. Una de las aplicaciones que ha despertado grandes expectativas en los últimos tiempos es Vevox. Durante el curso 2021/2022, la *app* Vevox se integró por primera vez en el Campus Virtual de la Universidad Complutense de Madrid, poniendo a disposición de toda la plantilla docente la posibilidad de hacer uso de sus funciones. Después de haber empleado Vevox durante el presente curso de forma metódica, con el objetivo de testar su eficacia, en este artículo se comparte

AULA DE ENCUENTRO

experiencias
interactivas
no-cacudo
no-cacudo



Ros Velasco, J.; Maíz Arévalo, C. (2022). Experiencias con la aplicación educativa Vevox en la UCM. *Aula de Encuentro*, volumen 24 (2), Experiencias pp. 170-188

cuál ha sido la experiencia de las autoras, para así mejorar y enriquecer nuestra práctica docente.

PALABRAS CLAVE: Vevox, aplicaciones educativas, aprendizaje interactivo.

ABSTRACT

The introduction and continued use of educational applications —or with application to teaching practice— in the context of higher education are increasingly widespread among professors who trust in their potential to promote active, committed, meaningful, and interactive learning. One of the applications that is currently arousing great expectations is Vevox. During the 2021/2022 academic year, Vevox was integrated for the first time into the Virtual Campus of the Complutense University of Madrid. After having used Vevox during this course to test its effectiveness, in this paper we share our experience to improve and enrich our teaching practice.

Keywords: *Vevox, educational apps, interactive learning.*

1. INTRODUCCIÓN

Los alumnos y los profesores desarrollan muchas de sus actividades cotidianas a través del uso de aplicaciones inteligentes o *apps* integradas en nuestros dispositivos portátiles. Los últimos, cada vez con más frecuencia, las llevan hasta las aulas, desde primaria hasta la universidad. A las aplicaciones diseñadas para promover el aprendizaje activo, comprometido, significativo e interactivo en contextos de enseñanza centrada en objetivos se las conoce como *apps* educativas o informativas.

AULA DE ENCUENTRO

Experiencias con la aplicación educativa Vevox en la UCM.



Ros Velasco, J.; Maíz Arévalo, C. (2022). Experiencias con la aplicación educativa Vevox en la UCM. *Aula de Encuentro*, volumen 24 (2), Experiencias pp. 170-188

Las hay de almacenamiento de contenido, de comunicación, de aprendizaje en línea o de evaluación, aunque, a menudo, cada aplicación sirve a varios de estos propósitos.

Muchos se han lanzado a integrar las *apps* en el entorno de la enseñanza universitaria porque han demostrado ser útiles a la hora de transmitir información y facilitar el conocimiento. Los expertos aseguran que su uso mejora la adquisición de contenidos y aptitudes, fomenta la reflexión y despierta la curiosidad. Además, las *apps* educativas hacen más sencilla la vida de los estudiantes y abren puertas a la comunicación y el contacto entre ellos y también con el profesor. Por ello, incrementan la asistencia y la participación, la colaboración, la competencia en el aula, la motivación y el interés. Sin duda, aumentan los niveles de disfrute de la experiencia didáctica, la atención y la concentración, evitando el aburrimiento (Maíz Arévalo, 2022; Ros Velasco, 2022).

En general, los estudiantes valoran de forma muy positiva el aprendizaje mediado a través de las aplicaciones educativas (Maíz Arévalo, 2022; Ros Velasco 2022). La mayoría están dispuestos a darles una oportunidad a su uso como herramienta complementaria. Esta actitud es esperable, pues los estudiantes están completamente adaptados a la recepción de estímulos mediada por la tecnología. Resulta imprescindible incorporar el uso de estas herramientas entre una generación para la que la interacción mediada por dispositivos y el empleo de Internet son “espacio natural” (Yuste, 2015). Hoy en día, “muchos alumnos no conciben la enseñanza tradicional como suya, ya que desde pequeños han utilizado las tecnologías como métodos pedagógicos importantes en todas sus etapas” (Rodríguez Calzada, 2021, p. 341). Los alumnos son ya *nativos digitales*.

En nuestros años como profesoras en la UCM, las autoras de este artículo hemos experimentado con aplicaciones específicas para la enseñanza de la Filosofía (Ros Velasco, 2017) y de lenguas extranjeras (Maíz Arévalo, 2022). También hemos

AULA DE ENCUENTRO

no-nag-ur-vev-
no-cacudo
o-bbarr-
ión-
er-
xp-
e-
n-
c-
i-
a-
s



Ros Velasco, J.; Maíz Arévalo, C. (2022). Experiencias con la aplicación educativa Vevox en la UCM. *Aula de Encuentro*, volumen 24 (2), Experiencias pp. 170-188

hecho uso de recursos genéricos como GAFE, WhatsApp o Twitter, además de otras como Zoom, Collaborate o YouTube. Desde hace algún tiempo, otro tipo de *apps* destinadas a la creación de cuestionarios y ejercicios interactivos y colaborativos se están colando en nuestras aulas, incluso cuando algunas de ellas ni siquiera han sido diseñadas con fines educativos. Entre las más conocidas destacan los nombres de Kahoot!, Wooclap o Mentimeter.

Estas aplicaciones están en boga porque ofrecen un abanico de posibilidades a los docentes a la hora de diseñar la metodología y el desarrollo de las asignaturas. Todas tienen en común que permiten a los profesores crear cuestionarios en los que los alumnos participan desde sus *smartphones*, tabletas u ordenadores en clase, ya sea en la modalidad presencial o en la modalidad a distancia, mostrándose los resultados en directo a través de un proyector al uso o compartiendo pantalla si la sesión es en remoto. Esto también se aplica a los alumnos, que pueden utilizar las *apps* en sus exposiciones universitarias o como apoyo para estudiar. Normalmente, estas aplicaciones son *freemium* y no requieren de descarga en el dispositivo para su uso (Maíz Arévalo, 2022; Ros Velasco, 2022).

Una aplicación que los docentes desconocíamos por completo hasta hace poco es Vevox. Definida en su web (www.vevox.com) como “una solución que integra variedad de tipos de encuestas en vivo para la participación y el *feedback* instantáneo”, Vevox es una aplicación que permite a empresas e instituciones educativas de todo tipo optimizar los procesos relacionados con la implicación de los trabajadores o los alumnos, el intercambio de comentarios, la organización de reuniones o del aula, etc., a través del empleo de funciones como las preguntas de votación —que incluyen preguntas de opción múltiple, nube de palabras, escritura de texto, valoración con estrellas, valoración numérica, creación de gráficas XY y marcaje de imágenes—, el módulo de preguntas y respuestas —que posibilita que los

AULA DE ENCUENTRO

Experiencias con la aplicación educativa Vevox en la UCM.



Ros Velasco, J.; Maíz Arévalo, C. (2022). Experiencias con la aplicación educativa Vevox en la UCM. *Aula de Encuentro*, volumen 24 (2), Experiencias pp. 170-188

profesionales o los profesores reciban preguntas, comentarios, votos o comentarios anónimos de los participantes y ordenen las publicaciones por la cantidad de *likes* que tienen— y las encuestas interactivas en vivo.

Como el resto de las aplicaciones, la forma de empleo de Vevox es sencilla. El profesional o el profesor debe registrarse en la web de la aplicación, creándose una cuenta en la que se almacenarán todos los recursos que diseñe. Después, en la reunión o, en nuestro caso, en el aula, se da acceso a los alumnos al recurso facilitándoles un número identificador que han de introducir en la *app* de Vevox o en la web <https://vevox.app/#/> haciendo uso de sus dispositivos. En el caso de las de preguntas de votación, el recurso puede ser proyectado (o compartido a través de las plataformas de *streaming*, en el caso de la docencia *online*) mientras los estudiantes interactúan con él, a medida que aparecen los resultados o posteriormente, una vez que han finalizado las votaciones. Como colofón, la *app* permite añadir un punto de gamificación estableciendo un *ranking* de respuestas.

Esta aplicación finlandesa fue fundada en 2012 y empleada en la televisión del mismo país como herramienta para responder encuestas a través del teléfono móvil. Fue la revolución de los *smartphones* la que la puso en el punto de mira de los sectores educativo y mercantil. Desde entonces, algunos investigadores han tratado de determinar su grado de eficacia. Por ejemplo, Price (2021) realizó un estudio en dos universidades británicas en las que utilizó la plataforma Vevox para llevar a cabo encuestas en tiempo real y así facilitar la participación y el grado de concentración de 226 estudiantes. Sus resultados demostraron que el uso de esta herramienta mejoraba también la comprensión de los contenidos, ya que los alumnos, lejos de dispersarse, estaban más centrados en dar respuesta a las preguntas que se les planteaban. Asimismo, Vevox promovió no solo un mayor grado de participación, sino también de motivación, ya que consiguió romper con la

AULA DE ENCUENTRO

Experiencias con la aplicación educativa Vevox en la UCM.



Ros Velasco, J.; Maíz Arévalo, C. (2022). Experiencias con la aplicación educativa Vevox en la UCM. *Aula de Encuentro*, volumen 24 (2), Experiencias pp. 170-188

rutina de la clase magistral, pasándose a un tipo de enseñanza más centrada en el alumno. No obstante, el estudio también reportó una serie de desventajas respecto al empleo de Vevox, relacionadas con distintas dificultades técnicas y con la poca facilidad de uso tanto para los estudiantes como para el profesor.

Aunque su análisis es menos detallado, Hall y Border (2020) también recomendaron el uso de Vevox —entre otras herramientas— para potenciar la participación de los alumnos universitarios, en su caso de medicina y, concretamente, en una de las asignaturas que los alumnos percibían como más compleja: la neuroanatomía. También en el ámbito de la medicina, el estudio de Truncali *et al.* (2021) demostró que el uso de Vevox con alumnos residentes de medicina facilitaba la comprensión de contenidos más complejos y un aprendizaje más activo. Olaniyi (2020) llegó a la misma conclusión. Decidió implementar Vevox para potenciar la clase invertida y el aprendizaje activo entre sus alumnos de física en una investigación-acción de dos años en la Universidad de Plymouth. Combinando vídeos interactivos y la herramienta de preguntas y respuestas de Vevox, la aplicación obtuvo valoraciones muy positivas en los cuestionarios de satisfacción por parte de los estudiantes que, además, mejoraron las puntuaciones de los exámenes finales.

En cuanto al ámbito universitario español, apenas existen investigaciones sobre el uso de esta *app*, con la excepción del estudio de Artal Sevil (2020), quien implementó Vevox integrándolo con los PowerPoints que utilizaba para impartir sus clases en la Universidad de Zaragoza, en el Grado de Ingeniería Electrónica. Como en los estudios previos, y pese a algunos problemas técnicos, los resultados mostraron una gran aceptación por parte de los estudiantes a incorporar herramientas de este tipo en el aula. Otra excepción es el estudio de León Navarro *et al.* (2021), quienes implementaron Vevox en la Universidad de Castilla-La Mancha con distintos grupos de alumnos de la materia de bioquímica, obteniendo resultados similares.

AULA DE ENCUENTRO

Experiencias con la aplicación educativa Vevox en la UCM.



Ros Velasco, J.; Maíz Arévalo, C. (2022). Experiencias con la aplicación educativa Vevox en la UCM. *Aula de Encuentro*, volumen 24 (2), Experiencias pp. 170-188

2. OBJETIVOS

Durante el curso 2021/2022, la *app* Vevox se integró por primera vez en el Campus Virtual de la UCM, poniendo a disposición de toda la plantilla docente la posibilidad de hacer uso de sus funciones. Algunos docentes recibimos un curso de formación facilitado desde el Vicerrectorado de Tecnología y Sostenibilidad en el mes de noviembre de 2021 de una duración de 1 hora. Sabiendo que, más allá de las virtudes que puedan acompañar al uso de estas *apps* en el aula, no todas las aplicaciones son iguales ni tienen el mismo impacto, incluso si son del mismo tipo y sirven al mismo propósito, y que el tipo de *app* que se utilice determina la actitud de los estudiantes hacia la propia aplicación y hacia la materia en cuestión (Nami, 2020), se quiso realizar un experimento sobre Vevox para determinar su eficacia en el presente curso y compararla con otras aplicaciones utilizadas previamente. Después de haber planteado un método para testar Vevox y haberlo puesto en práctica, se obtuvo una experiencia que se desea compartir con el resto de la comunidad universitaria para valorar tanto la *app* como la propia práctica docente y enriquecerla a través del intercambio de pareceres.

3. MÉTODO/ DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

A principios del curso 2021/2022, las autoras de este artículo nos reunimos para discutir la forma en la que podíamos introducir Vevox de forma metódica en las clases para experimentar con la *app*, testar su eficacia y obtener una experiencia que compartir con los compañeros en el ámbito universitario. La compleja naturaleza del fenómeno que se pretendía explorar nos instó a adoptar una perspectiva exploratoria capaz de ofrecer una visión general y aproximativa en la que jugase un papel fundamental el diseño de instrumentos de análisis de carácter descriptivo

AULA DE ENCUENTRO

no nacudo
o-bbarr
n-er
e-xp
e-n-c
i-a-s



Ros Velasco, J.; Maíz Arévalo, C. (2022). Experiencias con la aplicación educativa Vevox en la UCM. *Aula de Encuentro*, volumen 24 (2), Experiencias pp. 170-188

que permitiesen arrojar resultados con capacidad de transferencia a otros entornos y ámbitos educativos similares. Se propuso entonces una metodología mixta: por una parte, cuantitativa, para estar en disposición de ofrecer datos estadísticos que pudiesen ser sistematizados, comparados y extrapolables y, por otra parte, cualitativa, para ahondar en los detalles y los matices que escapan al estudio cuantitativo.

Se acordó trabajar sobre una muestra obtenida siguiendo los criterios de conveniencia que se detallan a continuación. En septiembre de 2021 se decidió que, dadas las condiciones de nuestras respectivas cargas docentes, se introduciría Vevox en nuestras aulas durante el 2º cuatrimestre, en un grupo presencial de entre 20-50 alumnos y su grupo de control. Se estableció que se utilizaría Vevox al menos una vez por semana, de manera que se emplease como mínimo una vez en todas sus funciones posibles. Se convino que la implementación de las funciones de Vevox se llevaría a cabo para satisfacer al menos 3 propósitos: a) comprobar el conocimiento previo antes de ofrecer contenido, b) comprobar el conocimiento adquirido después de ofrecer contenido y, finalmente, c) aplicar la autoevaluación.

Para obtención de datos objetivables, se diseñó una encuesta semiestructurada a cumplimentar por los alumnos al final del cuatrimestre (Figura 1). Asimismo, la eficacia de la aplicación de Vevox se establecería teniendo en cuenta los resultados finales de las notas de los alumnos de los grupos en los que se había introducido la *app*, en comparación con los de control. La obtención de datos cualitativos se llevaría a cabo estableciendo unas preguntas de respuesta abierta en el cuestionario y mediante la organización de un grupo de discusión que se reuniría al final del cuatrimestre. Aunque el objetivo principal era comprender la experiencia de los alumnos, las autoras acordamos reunirnos para intercambiar y anotar impresiones después de realizar el análisis de los datos recabados, basado en el resumen estadístico (parte cuantitativa) y el análisis textual por medio del análisis de contenido y la codificación temática (parte cualitativa).



Ros Velasco, J.; Maíz Arévalo, C. (2022). Experiencias con la aplicación educativa Vevox en la UCM. *Aula de Encuentro*, volumen 24 (2), Experiencias pp. 170-188

Figura 1. Encuesta de satisfacción sobre Vevox para los alumnos.

Encuesta de satisfacción sobre Vevox para los alumnos.

1. ¿Qué funciones de Vevox has usado en clase?
Instrucciones: Marca todas las que corresponda.
 - a) Opción múltiple
 - b) Nube de palabras
 - c) Texto
 - d) Valoración
 - e) Numérica
 - f) Gráfica XY
 - g) Señala sobre imagen
 - h) Encuestas
 - i) Q&A
2. ¿Qué función de Vevox es la que más has usado?
 - a) Opción múltiple
 - b) Nube de palabras
 - c) Texto
 - d) Valoración
 - e) Numérica
 - f) Gráfica XY
 - g) Señala sobre imagen
 - h) Encuestas
 - i) Q&A
3. ¿Qué función de Vevox es la que más te ha gustado?
 - a) Opción múltiple
 - b) Nube de palabras
 - c) Texto
 - d) Valoración
 - e) Numérica
 - f) Gráfica XY
 - g) Señala sobre imagen
 - h) Encuestas
 - i) Q&A
4. ¿En qué grado estás de acuerdo con las siguientes afirmaciones?
Instrucciones: 0 = Totalmente en desacuerdo – 5 = Totalmente de acuerdo
 - a) Vevox es fácil de usar.
 - b) Vevox ofrece un buen sistema de conexión.
 - c) Vevox me parece una aplicación segura.
 - d) La interfaz de Vevox es atractiva.
 - e) Vevox es personalizable.
 - f) Vevox permite la interoperabilidad con otras plataformas.
 - g) Vevox promueve el aprendizaje activo, comprometido, significativo e interactivo.
 - h) Vevox tiene un gran potencial para transmitir información y contenidos.
 - i) Con Vevox, la adquisición y fijación del conocimiento es más asequible.
 - j) Vevox facilita el día a día de los estudiantes.
 - k) Con Vevox se ha visto potenciada mi curiosidad y la creatividad en las clases.
 - l) Vevox es capaz de fomentar la reflexión y el pensamiento crítico.
 - m) Vevox abre vías de comunicación, contacto y colaboración entre los estudiantes.
 - n) Vevox abre vías de comunicación, contacto y colaboración entre los estudiantes y los docentes.
 - ñ) El uso de Vevox aumentó mi nivel de disfrute de la experiencia didáctica.
 - o) Vevox previene el aburrimiento en el aula.
 - p) Vevox ha resultado ser una fuente de motivación e interés.
 - q) Vevox me ayuda a mantener la atención en clase.
 - r) Vevox fue útil para promover la inclusión y la igualdad.
 - s) Gracias a Vevox, he asistido más a clase y he participado más.
 - t) Vevox incrementa la competencia en el aula.
 - u) Vevox es ideal para integrar teoría y práctica.
 - v) Me ha gustado usar Vevox en clase.
 - w) Me gustaría usar Vevox en otras asignaturas.
5. ¿Cuál es tu valoración general de Vevox?
Instrucciones: 0 = Muy negativa – 5 = Muy positiva.
6. ¿Has usado otras aplicaciones educativas en clase?
Instrucciones: Marca todas las que corresponda.
 - a) Kahoot!
 - b) Mentimeter
 - c) Wooclap
 - d) Otra: Escribir respuesta
7. ¿En qué grado prefieres usar otras aplicaciones educativas en clase?
Instrucciones: Marca todas las que corresponda.
0 = Nada – 5 = Todo.
 - a) Kahoot!
 - b) Mentimeter
 - c) Wooclap
 - d) Otra: Escribir respuesta
8. ¿Qué es lo peor de Vevox? Escribe tu respuesta.
9. ¿Qué es lo mejor de Vevox? Escribe tu respuesta.
10. Otros comentarios:

Fuente: elaboración propia.

AULA DE ENCUENTRO

Experiencias con la aplicación educativa Vevox en la UCM.



Ros Velasco, J.; Maíz Arévalo, C. (2022). Experiencias con la aplicación educativa Vevox en la UCM. *Aula de Encuentro*, volumen 24 (2), Experiencias pp. 170-188

Finalizado el estudio, se coincidió en presentar los resultados como parte del plan de difusión para compartir con la comunidad universitaria la experiencia. Este primer acercamiento serviría para el planteamiento de un proyecto de innovación docente dirigido por las autoras, destinado a continuar el estudio sobre Vevox en comparación con otras *apps* como Kahoot!, Mentimeter y Wooclap.

4. RESULTADOS

Las dos asignaturas escogidas para llevar a cabo el experimento fueron una de 3º de un doble grado de la Facultad de Filosofía (a) y una de 4º de un grado de la Facultad de Filología (b), ambas impartidas en el 2º cuatrimestre. La lista de alumnos de (a) era de 22 para el grupo experimental (a.1) y 20 para el de control (a.2). La de (b) era de 50 para el grupo experimental (b.1) y 50 para el de control (b.2). La asignatura (a) tiene lugar una vez por semana durante 2 horas, a lo largo de 9 semanas, y es práctica. La (b) 2 veces por semana durante 2 horas cada vez, por 14 semanas en total, y combina prácticas y teoría.

Para (a.1), se diseñó al menos una actividad con Vevox para cada clase, con excepción de una, incluyendo las funciones que mejor se adaptaban a los objetivos. El diseño quedó como sigue: 1. Pregunta de votación (opción múltiple) para comprobar conocimiento previo; 2. a) Pregunta de votación (nube de palabras) para comprobar conocimiento previo, b) encuesta interactiva para comprobar conocimiento previo, c) pregunta de votación (escritura de texto) para evaluar conocimiento adquirido; 3. Pregunta de votación (valoración con estrellas) para evaluar conocimiento adquirido; 4. a) Pregunta de votación (nube de palabras) para comprobar conocimiento previo, b) pregunta de votación (valoración numérica) para comprobar conocimiento adquirido, c) encuesta interactiva para evaluar conocimiento adquirido; 5. No uso de Vevox;

AULA DE ENCUENTRO



Ros Velasco, J.; Maíz Arévalo, C. (2022). Experiencias con la aplicación educativa Vevox en la UCM. *Aula de Encuentro*, volumen 24 (2), Experiencias pp. 170-188

6.-8. Pregunta de votación (marcaje de imágenes) para aplicar la autoevaluación; 9. a) Encuesta interactiva sobre Vevox, b) preguntas y respuestas.

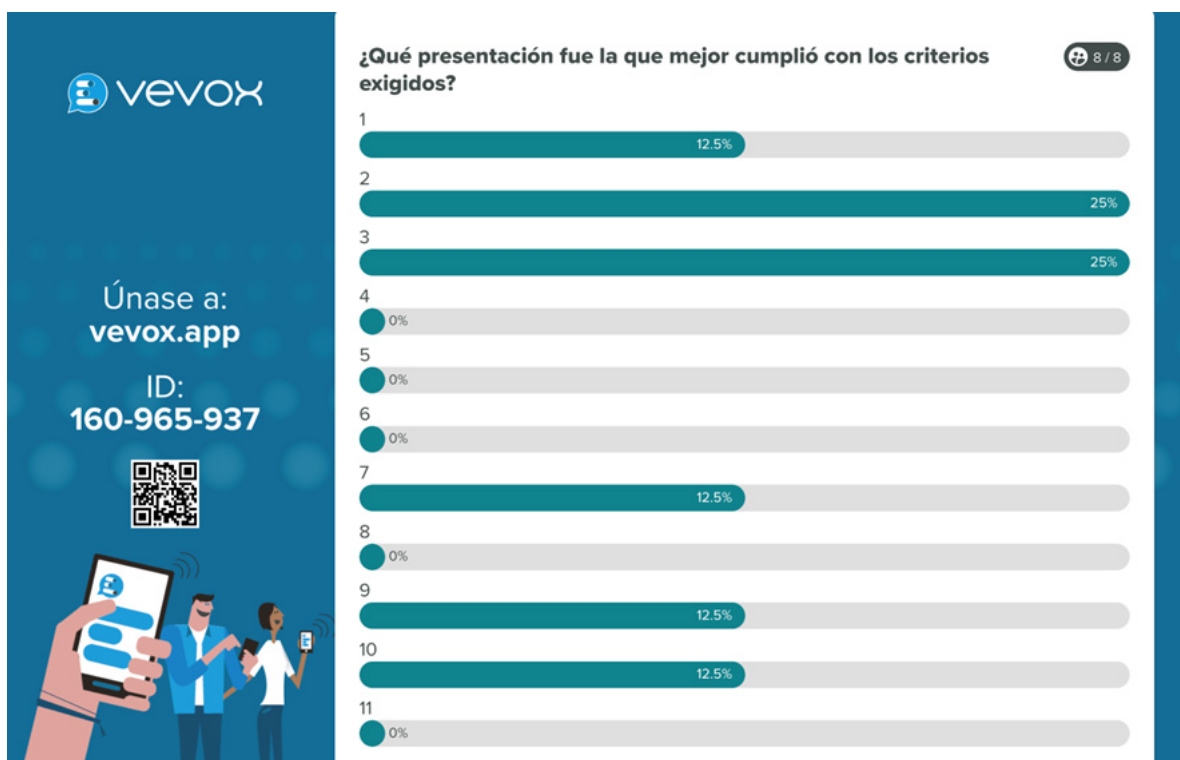
Para (b.1), el diseño fue paralelo al de (a.1), pero, en lugar de dividirlo por las lecciones impartidas, se empleó al comienzo y finalización de las unidades de conocimiento o temas. Así pues, para la introducción de nuevos conceptos clave se diseñaron dos preguntas de votación (nube de palabras) para hacer una lluvia de ideas sobre los rasgos principales y definitorios de los conceptos a estudiar, cinco preguntas de votación (opción múltiple) para comprobar conocimientos previos y dos preguntas de votación (escritura de texto) para obtener posibles respuestas al análisis de un ejemplo concreto y, finalmente, una encuesta interactiva.

El experimento nunca se llegó a completar. Para la asignatura (a), el grupo experimental (a.1) acabó contando con la cantidad de 11 alumnos y el de control (a.2) finalmente no se constituyó. El experimento se mantuvo hasta la semana 3 incluida, cuando se comprobó que no tenía sentido continuar en un grupo tan pequeño en el que la participación a través de la *app* generaba hastío, desmotivación y suponía una pérdida de tiempo, según expresaron los propios alumnos, que preferían intervenir usando otros métodos más inmediatos como el recuento de manos alzadas o la toma de la palabra. Se retomó, sin embargo, durante las semanas 6-8 en las que había previsto ejercicios de autoevaluación, a petición de los propios alumnos, por la capacidad de la *app* para mostrar resultados en pantalla guardando el anonimato (Figura 2). Dadas las circunstancias, se decidió no pasar la encuesta final sobre la experiencia con Vevox, pero sí se preguntó a los alumnos sobre sus impresiones. En general, reiteraron que les había parecido que no era necesario usar la *app* para ciertos ejercicios, que su propuesta de uso había sido excesiva y manifestaron su preferencia por la *app* Kahoot! porque ya la conocían.



Ros Velasco, J.; Maíz Arévalo, C. (2022). Experiencias con la aplicación educativa Vevox en la UCM. *Aula de Encuentro*, volumen 24 (2), Experiencias pp. 170-188

Figura 2. Captura de pantalla de Vevox.



Fuente: octava sesión del grupo (a.1).

Para la asignatura (b) tampoco se pudo contar con el grupo de control, lo que no permitió comparar los resultados entre ambos grupos como inicialmente se pretendía. Los alumnos solicitaron volver a métodos de evaluación de carácter más lúdico para las lluvias de ideas. Tres fueron los argumentos de los alumnos para pedir la interrupción del uso de la *app* en el aula. En primer lugar, no les resultaba intuitiva en su utilización, ni siquiera para conectarse a la misma, ya que pese a disponer del código QR, se trataba de un grupo muy numeroso y no podían acercarse todos con sus dispositivos a capturarlo. La creación de nube de palabras no resultaba tan interactiva como con otras *apps* como Mentimeter que, a diferencia de Vevox,

AULA DE ENCUENTRO

no nacudo
o-bbaccrr
n-oiacacudo
e-pperrrencias



Ros Velasco, J.; Maíz Arévalo, C. (2022). Experiencias con la aplicación educativa Vevox en la UCM. *Aula de Encuentro*, volumen 24 (2), Experiencias pp. 170-188

sí muestran forzosamente el desarrollo de la nube a medida que los participantes incorporan sus opciones. Finalmente, los alumnos señalaron que echaban en falta un elemento más *emocionante* a nivel de gamificación, prefiriendo todos ellos el uso de Kahoot!. Esto llevó a abandonar el experimento ante la tesitura de perder el interés y la motivación de los alumnos.

La reunión entre las autoras tuvo lugar cuando la asignatura (a) estaba en su 3ª semana y la (b) en su 4ª. Se compartió entonces la apreciación del disgusto que el uso de la *app* estaba causando en los alumnos y se estuvo de acuerdo en suspender el experimento por este curso. Además, se coincidió en que el uso de la *app* estaba resultando complicado y poco intuitivo en el aula y en que era preferible usar otras *apps* similares. Uno de los aspectos que más retrajo en el uso de Vevox fue el hecho de que no se pudiesen compartir las encuestas interactivas en vivo como sí sucede con las preguntas de votación. Lo que se encontró más positivo fue el hecho de que Vevox tuviese compatibilidad con PowerPoint, que fuese integrable en el Campus Virtual y el precio de sus licencias. En cuanto a la difusión de los resultados, pareció apropiado continuar con el plan de presentar el experimento a la comunidad docente universitaria con el objetivo último de generar un espacio de discusión e intercambio con otros compañeros que hubiesen hecho uso de la *app* durante este curso y de que este sirviese de aprendizaje e inspiración.

5. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Tras la adquisición e integración de la *app* educativa Vevox en el Campus Virtual de la UCM durante el curso 2021/2022, las autoras de este artículo decidieron diseñar y poner en práctica un experimento para testar la eficacia de la aplicación en

AULA DE ENCUENTRO

no-nag-ur-ve-vo-
no-ca-cu-do
o-b-a-c-r-r-i-n
o-i-e-n-x-i-o-n
e-x-p-e-r-i-e-n-c-i-a-s



Ros Velasco, J.; Maíz Arévalo, C. (2022). Experiencias con la aplicación educativa Vevox en la UCM. *Aula de Encuentro*, volumen 24 (2), Experiencias pp. 170-188

el aula y conocer la opinión de los alumnos. Se estableció una metodología de tipo mixta, se diseñó el experimento y se planteó la forma en la que se recogerían los datos y se daría difusión a los resultados. A la hora de su puesta en práctica, sin embargo, se decidió suspender el experimento a pocas semanas de su comienzo por diversas causas, entre las que destacan los cambios sobrevenidos en la muestra inicial y el hastío manifestado por parte de los alumnos, en el caso de (a), y la petición de los estudiantes de regresar a *apps* más lúdicas como Kahoot! o Mentimeter, en el caso de (b). Con todo, se optó por seguir adelante con la difusión de los resultados para generar un diálogo e intercambio sobre la experiencia con otros docentes universitarios.

Uno de los puntos sobre los que ha de girar la conversación es el de la necesidad de contar con formación para docentes no solo acerca del funcionamiento de Vevox, sino enfocada a la orientación de cómo, cuándo y para qué utilizar las funciones de esta *app* y de otras similares. Se llegó a la conclusión de que la aplicación del experimento había fallado por un mal diseño y una praxis docente fundamentada en la falta de orientación sobre el uso de este tipo de *apps* en el aula.

En muchos casos, los docentes desconocemos las razones que justifican el empleo de este tipo de *apps* en el aula de manera exitosa. No está claro qué función utilizar en qué contexto y con qué propósito, cómo diseñar los ejercicios interactivos para que sean atractivos y eficientes, en qué circunstancias es aconsejable usar las *apps* y cuándo es preferible prescindir de ellas. Se ha detectado la ausencia de un curso específico en el que se brinde este tipo de formación al profesorado y se ha considerado esencial el diseño de uno para la comunidad universitaria, incluso tomando como base los tutoriales de la propia plataforma.

Por otra parte, se reconoce que, si bien es cierto que la *app* es capaz de captar la atención del alumnado rápidamente, se hace complicado mantenerla en el tiempo debido a que el elemento de la gamificación no es una de sus principales

AULA DE ENCUENTRO

Experiencias
con la aplicación
educativa
Vevox en la
UCM.



Ros Velasco, J.; Maíz Arévalo, C. (2022). Experiencias con la aplicación educativa Vevox en la UCM. *Aula de Encuentro*, volumen 24 (2), Experiencias pp. 170-188

fortalezas. En este sentido, es necesario aprender a potenciar este aspecto menos robusto combinando el uso de la *app* con otros recursos metodológicos como el Aprendizaje Basado en Proyectos o la Flipped Classroom que sí favorecen el componente de la gamificación. Esto es importante porque la incorporación de elementos y dinámicas propias de los juegos en las actividades de aprendizaje (Deterding, 2012) mejora los resultados en la enseñanza superior (Caponetto *et al.*, 2014; Domínguez *et al.*, 2013; Hamari *et al.*, 2014), ya que potencian la motivación y la interacción (Lizárraga-Celaya y Díaz-Martínez, 2013), así como aumentan el tiempo de atención del alumnado (Lieberman, 2006).

Tiene sentido apostar por el uso de Vevox por las ventajas que representa respecto a otras plataformas, empezando por el coste de sus licencias y continuando por algunas de sus funcionalidades específicas como son la integración con PowerPoint, la opción de mostrar o no en pantalla los resultados de las votaciones mientras se generan o la posibilidad de descargar informes en formato Excel. Por todo lo anterior, se considera necesario conocer cuál ha sido la experiencia de otros compañeros para dar continuidad a la investigación sobre esta y otras *apps* similares en el ámbito de la educación superior y abrir un espacio de diálogo que nos pueda enriquecer tanto desde el punto de vista docente como del de los estudiantes.

6. REFERENCIAS

Artal Sevil, J. S. (2020). Vevox: un recurso interactivo para plantear cuestiones mediante Microsoft PowerPoint. En J. L. Alejandro Marco (Ed.), *Buenas prácticas en la docencia universitaria con apoyo de TIC* (pp. 267-277). Prensas Universitarias de Zaragoza. https://catbs.unizar.es/jornada/once/T1-10_SergioArtalSevil.pdf.

AULA DE ENCUENTRO

no nacudo
o-bbarr
n-oiex
rriencias



Ros Velasco, J.; Maíz Arévalo, C. (2022). Experiencias con la aplicación educativa Vevox en la UCM. *Aula de Encuentro*, volumen 24 (2), Experiencias pp. 170-188

Caponetto, I., Earp, J. y Ott, M. (2014). Gamification and education: A literature review. En C. Busch (Ed.), *8th European Conference on Games Based Learning* (pp. 50-57). Academic Conferences International Limited. <https://www.itd.cnr.it/download/gamificationECGBL2014.pdf>.

Deterding, S. (2012). Gamification: designing for motivation. *Interactions*, 19(4), 14-17. <https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/2212877.2212883>.

Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., De-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C. y Martínez-Herráiz, J. J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380-392. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131513000031>.

Hall, S. y Border, S. (2020). Online neuroanatomy education and its role during the coronavirus disease 2019 (Covid-19) lockdown. *World Neurosurgery*, 139, 628. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7233201/pdf/main.pdf>.

Hamari, J., Koivisto, J. y Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. In IEEE (Ed.), *2014 47th Hawaii international conference on system sciences* (pp. 3025-3034). IEEE. http://creativegames.org.uk/modules/Gamification/Hamari_etal_Does_gamification_work-2014.pdf.

AULA DE ENCUENTRO

Experiencias
de innovación
docente



Ros Velasco, J.; Maíz Arévalo, C. (2022). Experiencias con la aplicación educativa Vevox en la UCM. *Aula de Encuentro*, volumen 24 (2), Experiencias pp. 170-188

León Navarro, D. A., Ruíz, M. Á., Martín, M., Albasanz, J. L., Blanco, P., Hueva, A. A. y Gallardo, N. (2021). Aplicación de los sistemas de respuesta de audiencia para fomentar el aprendizaje activo de los estudiantes en la materia de Bioquímica. En J. M. Chicharro, M^a. Á. Soriano y R. Hervás (Ed.), *Experiencias de innovación docente en la enseñanza superior de Castilla-La Mancha* (pp. 45-46). Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha. <https://ruidera.uclm.es/xmlui/bitstream/handle/10578/28730/EXPERIENCIAS%20DE%20INNOVACION%20DOCENTE%202021.pdf?sequence=3&isAllowed=y>.

Lieberman, D. A. (2006). What can we learn from playing interactive games? En P. Vorderer y J. Bryant (Eds.), *Playing video games: Motives, responses, and consequences* (pp. 379-397). Lawrence Erlbaum Associates. https://ocw.metu.edu.tr/pluginfile.php/2381/mod_resource/content/0/ceit706/week7/Lieberman_What%20makesplaying.pdf.

Lizárraga-Celaya, C., and Díaz-Martínez, S. L. (2013). A gamification plan design experience for promoting engagement and active learning in an undergraduate level computational science course. En M. Flate Paulsen y A. Szücs (Eds.), *The Joy of Learning* (pp. 833-838). EDEN. https://eden-europe.eu/proceedings/wp-content/uploads/2019/11/Annual_2013_Oslo_Proceedings_ISSN.pdf.

Maíz Arévalo, C. (2022). El uso de TIC para la gamificación y clase invertida. En L. Hernández Yáñez (Coord.), *Jornada «Aprendizaje Eficaz con TIC en la UCM»*, (pp. 187-198). Ediciones Complutense. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/69766/1/Libro%20Aprendizaje%20eficaz.pdf>.



Ros Velasco, J.; Maíz Arévalo, C. (2022). Experiencias con la aplicación educativa Vevox en la UCM. *Aula de Encuentro*, volumen 24 (2), Experiencias pp. 170-188

Nami, F. (2020). Educational smartphone apps for language learning in higher education: Students' choices and perceptions. *Australasian Journal of Educational Technology*, 36(4), 82-95. <https://ajet.org.au/index.php/AJET/article/view/5350/1632>.

Olaniyi, N. (2020). Threshold concepts: designing a format for the flipped classroom as an active learning technique for crossing the threshold. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 15(1), 1-15. <https://telrp.springeropen.com/track/pdf/10.1186/s41039-020-0122-3.pdf>.

Price, T. (2021). Real-time polling to help corral university-learners' wandering minds. *Journal of Research in Innovative Teaching & Learning*, 15(1). <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/JRIT-03-2020-0017/full/pdf?title=real-time-polling-to-help-coral-university-learners-wandering-minds>.

Rodríguez Calzada, L. (2021). Learning new innovative methodologies used in COVID-19 times. *Journal of Management and Business Education*, 4(3), 338-353. https://jmbe2.redaedem.org/index.php/JMBE/article/view/jmbe.2021.0018_Innovative_Tech_Covid_19_Lorena/18.

Ros Velasco, J. (2017). Nuevas tendencias en la enseñanza de la filosofía. En L. Hernández Yáñez y M. Salamanca López (Coords.), *Las TIC en la Enseñanza. Experiencias en la UCM* (pp. 284-288). Ediciones Complutense. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/42177/1/Las%20TIC%20en%20la%20Ense%C3%B1anza%202017.pdf>.

