

Valoración de estudiantes sobre el uso de *Edpuzzle* en la Universidad de Cantabria

Mikel Pérez-Gutiérrez

Universidad de Cantabria, España

Carmen Álvarez-Álvarez

Universidad de Cantabria, España

Resumen

El *Mobile Learning* se define como la construcción de conocimiento y el desarrollo de habilidades de forma autónoma y ubicua gracias a la mediación de dispositivos móviles. En este contexto, Edpuzzle es un recurso que permite crear y editar videos para que el alumnado se acerque de manera lúdica e interactiva a diversos contenidos. El presente trabajo tuvo como objetivo determinar la valoración que hace el alumnado de las asignaturas G297 y G308 de la Universidad de Cantabria respecto al uso de Edpuzzle como recurso didáctico durante el curso 2021-2022. Para ello, se pasó un cuestionario a 44 estudiantes. La valoración de Edpuzzle osciló entre 4.14 y 4.45, destacando la facilidad, sencillez y comodidad de la aplicación. Entre los aspectos negativos, el alumnado resaltó la imposibilidad de avanzar o retroceder el video. Las recomendaciones para docentes se centraron en explicar el funcionamiento de Edpuzzle e incluir videos interesantes de duración inferior a 10 minutos, mientras que para los alumnos la recomendación fue prestar atención al video. En conclusión, el alumnado valoró positivamente todos los aspectos analizados de Edpuzzle (recomendación, satisfacción, preferencia de uso y retención de información), tanto a nivel cuantitativo como cualitativo.

Palabras clave: evaluación; Mobile Learning; educación superior; video-aprendizaje; satisfacción.

Student evaluation of the use of Edpuzzle at the University of Cantabria

Abstract

Mobile Learning is defined as the knowledge construction and the development of skills autonomously and ubiquitously thanks to the mediation of mobile devices. In this context, Edpuzzle is a resource allowing to create and edit videos so that students can approach various contents in a playful and interactive way. The aim of this work was to determine the students' assessment regarding the use of Edpuzzle as a teaching resource during the 2021-2022 academic year in the G297 and G308 subjects of the University of Cantabria. Thus, a questionnaire was fulfilled by 44 students. Edpuzzle's rating ranged between 4.14 and 4.45, highlighting the ease, simplicity and comfort of the application. Among the negative features, the students highlighted the impossibility of advancing or rewinding the video. The recommendations for teachers focused on explaining how Edpuzzle works and including interesting videos lasting less than 10 minutes, while for students the recommendation was to pay attention to the video. In conclusion, the students positively valued all the analyzed aspects of Edpuzzle (recommendation, satisfaction, preference for use and retention of information), both quantitatively and qualitatively.

Keywords: evaluation; Mobile Learning; higher education; video-learning; satisfaction.

Introducción

En la actual sociedad de la información, los *smartphones* se utilizan para mantenerse informado de las principales noticias, comunicarse con amigos y familiares, realizar trámites y compras, pero también para aprender. La construcción de conocimiento y el desarrollo de habilidades de forma autónoma y ubicua gracias a la mediación de dispositivos móviles se define como *Mobile Learning* (Brazuelo Grund y Gallego Gil, 2011). Entre las principales razones para utilizar el *Mobile Learning* se encuentran la mejora que provoca en la participación y la motivación del alumnado (Corbeil y Valdes-Corbeil, 2007). En este contexto, Edpuzzle es un recurso didáctico que permite crear y editar videos donde se insertan preguntas, notas, imágenes y feedback para que el alumnado se acerque de manera lúdica e interactiva a diversos contenidos.

Recientemente, varios estudios han analizado el uso de Edpuzzle dentro del contexto universitario como herramienta para flexibilizar la educación online (Mosquera Gende, 2022) y aplicar la metodología de aula invertida (Botella *et al.*, 2021; Cáceres, 2021; Flores-Angulo, Calleja y Vidal, 2021). Sólo el trabajo de Álvarez-Álvarez (2021) analizó las posibilidades, limitaciones y dudas generadas por el uso de Edpuzzle en estudiantes universitarios. Siguiendo esta misma línea de investigación, el objetivo del presente trabajo fue determinar la valoración que hace el alumnado de las asignaturas G297 y G308 de la Universidad de Cantabria respecto al uso de Edpuzzle como recurso didáctico durante el curso 2021-2022.

Metodología

La experiencia se desarrolló en dos asignaturas de primer curso de los Grados en Magisterio en Educación Primaria y Magisterio en Educación Infantil, impartidas en la Universidad de Cantabria (España) durante el curso 2021-2022. En concreto, las asignaturas fueron G297-Didáctica de la Educación Física en Educación Infantil y G308-Didáctica de la Educación Física en Educación Primaria, desarrolladas durante el segundo cuatrimestre. Se escogieron dichas asignaturas debido a que uno de los autores era responsable de las mismas y los contenidos/videos desarrollados en la aplicación Edpuzzle fueron iguales en ambas asignaturas.

Muestra

Esta experiencia fue desarrollada en dos grupos de la asignatura G308, compuestos por un total de 108 alumnos, y un grupo de la asignatura G297, compuesto por un total de 41 alumnos. El cuestionario, enviado por email, fue respondido por 45 alumnos. Un alumno no respondió a todas las preguntas por lo que sus datos fueron eliminados. Finalmente, la muestra estuvo compuesta por 44 participantes (29.5% de participación). En el estudio participaron 37 mujeres (84.09%) y 7 hombres (15.91%), teniendo la mayoría menos de 20 años (86.36%) y el resto entre 20 y 30 años (13.64%).

Instrumento de evaluación

Para la valoración del Edpuzzle se creó un cuestionario *ad hoc* compuesto de tres apartados, datos sociodemográficos, preguntas abiertas y preguntas cerradas. En primer lugar, se incluyeron dos preguntas relativas al género y edad del alumnado. El apartado de preguntas abiertas constó de cuatro preguntas relacionadas con los aspectos positivos y negativos de la aplicación, así como los consejos que daría a otros docentes o alumnos que utilizarasen Edpuzzle. Finalmente, se realizaron cuatro preguntas cerradas en una escala tipo Likert de cinco puntos (1 = muy en desacuerdo y 5 = muy de

acuerdo) respecto a si recomendaría el uso de Edpuzzle a otros docentes, cuál fue su satisfacción general con la aplicación, su preferencia frente a la lectura de textos y si el uso de Edpuzzle mejoraba la retención de información respecto a la lectura de textos.

Recogida de datos

La recogida de datos se realizó del 20 de mayo al 4 de junio de 2022, siendo las dos últimas semanas del curso académico 2021-2022, tras la utilización de la aplicación Edpuzzle. El cuestionario, creado mediante la herramienta Formularios de Google, fue enviado al alumnado vía email. Los resultados obtenidos fueron exportados a un archivo Excel, donde se anonimizo cada cuestionario, para su posterior tratamiento estadístico y cualitativo.

Análisis de datos

Los datos obtenidos fueron analizados mediante estadística descriptiva para el apartado de preguntas cerradas del cuestionario calculando la media y desviación estándar. Para el apartado de preguntas abiertas, se utilizó un análisis de contenido (Bardin, 2002), para agrupar las respuestas similares.

Resultados y discusión

La presentación y discusión de los resultados se ha dividido en dos apartados, agrupando los datos cuantitativos y cualitativos, respectivamente.

Valoración cuantitativa del Edpuzzle

Los resultados obtenidos en las preguntas cerradas del cuestionario aparecen representados en la Tabla 1. La valoración de la aplicación Edpuzzle fue positiva en todos sus aspectos, destacando la preferencia de Edpuzzle respecto a la lectura de textos (4.45). Aunque la satisfacción general con el uso de Edpuzzle en clase obtuvo el valor más bajo (4.14), la valoración general del alumnado fue positiva.

Tabla 1. Valoración de la aplicación Edpuzzle

Pregunta	Media	DS
¿Recomendaría el uso de Edpuzzle a otros docentes?	4.16	0.57
¿Cuánta satisfacción tiene con el uso de Edpuzzle en esta clase?	4.14	0.63
Prefiero Edpuzzle como método de aprendizaje a la lectura de textos	4.45	0.79
Retengo mejor la información con los vídeos de Edpuzzle que leyendo los textos	4.20	0.82

Valoración cualitativa del Edpuzzle

En relación con los aspectos positivos de Edpuzzle, el alumnado indicó que es una aplicación fácil, sencilla y cómoda (A10, A14, A23, A26, A28, A32, A33, A36, A39, A44), útil y práctica (A3, A19, A20, A23, A35, A36, A42), interactiva (A2, A5, A25, A34, A40), novedosa, original, llamativa e innovadora (A11, A13, A18, A22, A39, A42), dinámica (A7, A9, A12, A17), rápida y eficaz (A5, A17, A20, A33), llevadera o entretenida (A13, A21, A37, A39), interesante (A25, A37), accesible (A28, A38), didáctica (A6) y visual (A6). También subrayaron que la aplicación permite su utilización desde cualquier parte,

en cualquier momento, teniendo la posibilidad de repetir el video todas las veces que sean necesarias para repasar contenidos, responder correctamente a las preguntas planteadas y obtener feedback instantáneo. A25 también señalaba que “Es una propuesta que puede ser interesante para fomentar que los alumnos adquieran información de una forma interactiva”. Estas ventajas fueron resumidas de la siguiente manera:

La forma interactiva y rápida de comprobar lo que has aprendido y ver tus errores. Además, el hecho de poder ver los videos varias veces antes de contestar las preguntas, poder dejar el test empezado para continuarlo más tarde o el hecho de que obtengas la respuesta al instante.

Respecto a los aspectos negativos de Edpuzzle, el alumnado resaltó principalmente la imposibilidad de avanzar o retroceder el video (A1, A3, A14, A19, A26, A28, A38), que no se permite corregir la respuesta fallada (A9, A13, A20, A24, A34, A43), la excesiva extensión e información del video (A7, A18, A27, A33, A41), la dificultad de las preguntas (A6, A12, A22), conocer las preguntas antes de ver el video (A17, A41), que es cansado ver los videos (A33), que no ofrece feedback respecto a la respuesta correcta (A5), no permite descargar los videos (A16), la calidad del contenido de los videos (A29) y que la aplicación estaba centrada en los recursos y no la metodología (A40). Algunas respuestas no estaban relacionadas con los aspectos negativos de la aplicación, sino más bien con la utilización de la misma, señalando que fue difícil sacar tiempo para realizar los videos (A39) o que las respuestas eran similares (A32). Además, cabe resaltar que 12 alumnos no señalaron ningún aspecto negativo de la aplicación (A4, A10, A11, A15, A21, A25, A30, A31, A35, A37, A42 y A44).

En relación a los consejos que darían a otros estudiantes que utilizarasen Edpuzzle, señalaron que es necesario prestar atención al video y no hacerlo por hacer (A2, A4, A8, A12, A13, A14, A18, A20, A21, A28, A29, A30, A31, A32, A33, A38, A39, A40, A42, A44), volver a ver el video si es necesario (A5, A14, A18, A21, A29, A36, A37), leer las preguntas con detenimiento (A6, A9, A10, A22), que tomen apuntes mientras ven el video (A17, A33, A41), tener paciencia y tiempo (A16, A23, A35), que repasen los apuntes de la asignatura (A24), seleccionar una sola opción (A34) y estar seguro antes de validar la respuesta (A43). Además, A4 subrayaba que “no lo hagan por hacer”, apuntando A27 que “es una gran herramienta” y A39 que “es un recurso potente”. Así, A5 resumía estos consejos exponiendo que:

Aconsejo que vean los videos tantas veces como les haga falta y no tengan prisa en responder las preguntas. Como no hay tiempo limitado, les recomiendo que consulten apuntes u otras fuentes de información para completar lo que se dice en los videos y estar más seguros de la respuesta.

Respecto a los consejos que darían a otros docentes que quisieran utilizar Edpuzzle, el alumnado señaló que deberían utilizar videos de corta duración de menos de 10 minutos (A1, A2, A15, A27, A41), incluir una explicación previa del funcionamiento de la aplicación (A14, A18, A35), utilizar videos fáciles, estimulantes y no aburridos (A8, A13, A39), seleccionar videos adecuados al temario (A20, A22, A37), utilizar Edpuzzle de manera frecuente (A29, A30), poner la mayor cantidad posible de preguntas para obtener mayores conocimientos (A33, A41), poner preguntas y respuestas claras (A9, A31), utilizar Edpuzzle porque es una buena herramienta para enseñar y sencilla para aprender (A11, A12), utilizar la aplicación como apoyo, para incluir contenidos que no sean tan importantes y no como sustituto de las explicaciones del temario (A25, A36), que no influya demasiado en la calificación (A3), incluir variedad de preguntas (A4), utilizar Edpuzzle para sustituir a la lectura de textos (A6), facilitar los enlaces a los videos (A16), hacer las preguntas al final del video (A23), realizar los videos al final de un tema (A24), seleccionar el lugar adecuado para hacer las preguntas (A28), considerar la brecha digital del alumnado (A40) y ofrecer feedback sobre la respuesta correcta (A5)

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos, la valoración del alumnado respecto a la aplicación Edpuzzle fue positiva en todos los aspectos evaluados (recomendación, satisfacción, mayor preferencia de uso y mejor retención de información respecto a lectura de textos). Esta valoración positiva estuvo fundamentalmente basada en la multitud de virtudes señaladas por el alumnado no sólo de la propia aplicación (principalmente sencillez, utilidad, interactividad u originalidad), sino también de su forma de aplicación (en cualquier parte y momento, pudiendo ver los vídeos tantas veces como se quiera). Resultados similares fueron obtenidos por Álvarez-Álvarez (2021) y Corral-Bobadilla *et al.* (2017). Estos resultados también estuvieron confirmados por la cantidad de alumnos (12) que no señalaron ningún aspecto negativo de Edpuzzle. Además, las principales desventajas encontradas en Edpuzzle estuvieron asociadas a algunas de las opciones de visionado que ofrece la aplicación, como por ejemplo impedir que el alumnado pueda saltar el vídeo o corregir la respuesta una vez validada. Estas opciones fueron así determinadas por el profesorado para asegurarse de que todo el alumnado visionaba el vídeo al menos una vez y que el alumnado debía comprender el contenido del vídeo antes de contestar adecuadamente a las preguntas.

Entre las desventajas el alumnado también resaltó que no se hicieran los vídeos por hacer (A4) ya que es una gran herramienta (A27) y un recurso potente (A39). Estos comentarios enlazan con las recomendaciones realizadas a otros estudiantes, destacando fundamentalmente el prestar atención al vídeo, volver a verlo si es necesario y leer las preguntas con detenimiento. Dichas recomendaciones deberían ser recordadas por el profesorado antes de utilizar Edpuzzle con el alumnado, ya que las ventajas observadas en la aplicación (sencillez, utilidad, interactividad u originalidad) pueden convertirla en un mero entretenimiento o pasatiempo, en vez de un medio para la mejora de la comprensión de los contenidos de la asignatura.

Finalmente, entre las desventajas también se señalaron algunas cuestiones que convendría evaluar en el futuro ya que pueden mejorar la experiencia con Edpuzzle, como por ejemplo reducir la extensión de los vídeos u ofrecer feedback respecto a la respuesta correcta para asegurar la comprensión del contenido visionado. Las recomendaciones realizadas a otros docentes que quieran utilizar Edpuzzle en sus asignaturas también deberían considerarse, especialmente la extensión de los vídeos inferior a los 10 minutos, explicar brevemente el funcionamiento de la aplicación y que los vídeos sean fáciles, estimulantes, no aburridos y vinculados a los contenidos de la asignatura. El resto de recomendaciones realizadas a los docentes se relacionan con las opciones metodológicas y los intereses del profesorado respecto al propio uso de Edpuzzle, por lo que deberían considerarse como posibilidades o potencialidades de la propia aplicación.

Conclusiones

Este trabajo determinó la valoración del alumnado respecto al uso de Edpuzzle en las asignaturas G297 y G308 de la Universidad de Cantabria. El alumnado valoró positivamente todos los aspectos analizados (recomendación, satisfacción, preferencia de uso y retención de información), tanto a nivel cuantitativo como cualitativo. Esto no impide que el alumnado recomendase al profesorado que quiera utilizar esta aplicación que ofrezca información sobre su funcionamiento y que utilice vídeos de duración inferior a 10 minutos que sean fáciles y estimulantes. Además, las recomendaciones para otros estudiantes estuvieron orientadas a prestar atención y realizar correctamente los vídeos, para que no se convierta en un mero entretenimiento.

Como futuras líneas de investigación, sería recomendable determinar el grado de utilización de la aplicación Edpuzzle por parte del profesorado universitario, así como conocer la valoración que hace el alumnado de contextos no universitarios de la misma para comparar los resultados obtenidos.

Referencias

- Álvarez-Álvarez, C. (2021). Video technologies for professor-student interaction in online teaching. *3rd International Conference on Teaching, Learning and Education*, 72-81. doi: <https://doi.org/10.33422/3rd.ictle.2021.02.110>
- Bardin, L. (2002). *El análisis de contenido*. Madrid, España: Akal.
- Botella, Á. G., García-Martínez, S., García, N. M., Olaya-Cuartero, J., Ferriz-Valero, A. (2021). Flipped Learning to improve students' motivation in Physical Education. *Acta Gymnica*, 51. doi: 10.5507/ag.2021.012
- Brazuelo Grund, F., Gallego Gil, D. J. (2011). *Mobile learning: los dispositivos móviles como recurso educativo*. Alcalá de Guadaíra, España: Mad.
- Cáceres, S. Q. (2021). Motion Graphics and Edpuzzle as Teaching Resources in a Flipped Classroom: An Experience in the Teaching-Learning Process of a Theoretical Subject in Industrial Design. *International Journal of Technologies in Learning*, 28(2), 63-77. doi: 10.18848/2327-0144/CGPV28I02/63-77
- Corbeil, J. R., Valdes-Corbeil, M. E. (2007). Are You Ready for Mobile Learning? *Educause Quarterly*, 2, 51-58.
- Corral-Bobadilla, M., Somovilla Gómez, F., Lostado-Lorza, R., Fraile-García, E., Ferreiro Cabello, J. (2017). A case applied of learning innovation using educational videos for the Environmental Engineering subject. *EDULEARN17 Proceedings. 9th International Conference on Education and New Learning Technologies*, 9988-9993. doi: 10.21125/edulearn.2017.0889
- Flores-Angulo, C., Calleja, J., Vidal, P. S. (2021). Use of web 2.0 Tools in the flipped classroom methodology: An option for distance learning. *Revista Médica de Chile*, 149(7), 989-996. doi: 10.4067/s0034-98872021000700989.
- Mosquera Gende, I. (2022). Flexibilizar el proceso de enseñanza y aprendizaje en una universidad online. *Eduotec: Revista electrónica de tecnología educativa*, (79), 199-213.