

Memoria de resultados

Título del proyecto: *"Wooclap como herramienta para dinamizar, centrar y comprometer la atención del estudiante."* (código: 164)

Curso académico de desarrollo: 23-24 y 24-25.

Director o directora del proyecto y centro al que pertenece: Goretti Cabaleiro
Cerviño, Facultad de Económicas.

Profesorado participante:

1. ¿En qué ha consistido el proyecto? Descripción del mismo y de las acciones realizadas.

El proyecto *"Woodclap como herramienta para dinamizar, centrar y comprometer la atención del estudiante"* en la asignatura **Marketing I** (primer curso de ADE y ADE+Derecho), tuvo como objetivo mejorar la atención, la participación y el compromiso de los estudiantes en el aula. Para ello, se integró la herramienta **Woodclap** en el Aula Virtual, lo que permitió lanzar preguntas tipo test y preguntas abiertas durante la clase, registrar la asistencia y la participación de cada alumno y ofrecer al profesor información en tiempo real sobre el nivel de comprensión.

Con esta metodología se buscó aumentar la asistencia, fomentar la participación de alumnos tímidos que normalmente no intervenían oralmente, mantener la atención a lo largo de la sesión y mejorar la satisfacción global con la asignatura. Los resultados se midieron comparando asistencia y participación con cursos anteriores, así como mediante encuestas y grupos focales, lo que aseguró una evaluación objetiva del impacto de la herramienta en el aprendizaje.

2. Valoración del director o la directora del proyecto sobre la experiencia.

La experiencia con el uso de Wooclap en el curso de *Marketing I* ha sido muy positiva. La herramienta permitió dinamizar las clases y generar un entorno más participativo e inclusivo, especialmente para aquellos estudiantes que habitualmente no intervenían de manera oral. Además, proporcionó al profesor información en tiempo real sobre el grado de comprensión de los conceptos clave, lo cual facilitó la toma de decisiones pedagógicas durante la propia sesión. En conjunto, considero que la integración de esta metodología no solo ha contribuido a mejorar el aprendizaje, sino que también ha fortalecido la motivación y el compromiso de los estudiantes con la asignatura.

3. Evaluación del proyecto:

a. Grado de consecución de los objetivos a partir de evidencias cualitativas y/o cuantitativas.

Los objetivos planteados se alcanzaron en un alto grado, como reflejan las evidencias recogidas:

- **Asistencia:** La asistencia no bajó del 80 % en el primer año y del 74% en este segundo año, lo que confirma que los estudiantes se sintieron más motivados para acudir a clase.
- **Participación:** El 85% de los alumnos en el primer año y el 80% el segundo año participó activamente gracias al uso de Wooclap, un porcentaje muy superior al 10–15% habitual en intervenciones orales en años previos.
- **Atención:** El 90% de los estudiantes del primer año y el 75% de los estudiantes del segundo año declaró que la herramienta les ayudaba a mantener la atención (siempre y cuando se hicieran preguntas de manera constante).
- **Satisfacción:** Los focus groups reflejaron un alto nivel de satisfacción, con un 85% de estudiantes que valoraron positivamente la experiencia y reconocieron que la herramienta mejoraba su implicación en la asignatura.

b. ¿La evaluación del proyecto ha resultado eficaz para valorar la eficacia de la mejora propuesta?

Sí, la evaluación ha resultado eficaz. Se diseñó un sistema de recogida de evidencias tanto cuantitativas (porcentaje de asistencia, participación digital, resultados de test de comprensión) como cualitativas (encuestas y focus groups), lo que permitió analizar la experiencia desde diferentes ángulos. Esta combinación de indicadores ha ofrecido una visión clara y completa del impacto de Wooclap en la motivación, la atención y el compromiso de los estudiantes.

c. Mejoras para futuras aplicaciones del proyecto.

Para futuras ediciones, sería recomendable:

- Diversificar aún más los tipos de preguntas e interacciones, para mantener la novedad y el interés de los alumnos
- Intentar limitar la pantalla a la herramienta de Wooclap. Alumnos de este año han dicho que al principio de la clase su atención mejora pero que el hecho de tener un dispositivo en sus manos, o la pantalla del ordenador abierta le hace estar atento a notificaciones y eso les distrae.

4. Describa las tareas realizadas por cada uno de los profesores y profesoras que hayan participado.

No ha participado nadie más en la ejecución del proyecto.

5. ¿Se ha contado con los medios económicos, logísticos y técnicos suficientes para llevar a cabo el proyecto?

He contado con medios técnicos, pero hubiera sido muy útil tener un ayudante que me hubiera ayudado con el seguimiento y el tratamiento de los datos, entrevistas, etc.

6. ¿Cree que su propuesta podría ser interesante para otras asignaturas de su departamento o centro?

Depende del tipo de asignatura, en Marketing se pueden hacer preguntas más abiertas que en otras asignaturas.

7. ¿Se plantea publicar o presentar los resultados del proyecto en alguna revista/congreso relacionado con la docencia?

No.

8. En el caso de que se trate de un proyecto que se desarrolle en varios cursos académicos indicar, si los hay, los cambios pertinentes.

Al comparar los resultados entre el primer y el segundo año de implementación se han observado algunos cambios significativos. La asistencia se mantuvo alta, aunque pasó del 80% en el primer año al 74% en el segundo, lo que podría estar vinculado a factores externos propios de cada cohorte. En cuanto a la participación, se mantuvo en niveles muy superiores a los años previos sin Wooclap, aunque ligeramente inferior (85% el primer año y 80% el segundo). Respecto a la atención, los resultados reflejan una valoración más moderada en el segundo año (90% frente a 75%), lo que sugiere que la eficacia depende en buena medida de la constancia en el uso de preguntas a lo largo de la clase. Finalmente, en relación con la satisfacción, los focus groups confirmaron una valoración positiva en ambos años, pero algunos estudiantes del segundo curso señalaron que, aunque al inicio la herramienta mejora la atención, el hecho de tener un dispositivo en la mano o la pantalla del ordenador abierta puede generar distracciones adicionales.

Anexo II.
Memoria de Resultados

Estos cambios muestran que es necesario ajustar la dinámica de uso de la herramienta, por ejemplo, planificando mejor los momentos de interacción y equilibrando su uso con otras estrategias docentes que reduzcan la distracción digital.

Firma del director o la directora del proyecto:

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'García', is written over a light gray rectangular background.

Fecha:

2 de septiembre 2025