**Aprendizaje Lúdico en la Web 2.0: un Caso con Socrative en Jóvenes de Ciencias Químicas y Farmacéuticas**

Arriaga-Nabor, M. O., López-Arciniega L.A., Ramírez-Covarrubias, A. C., Chávez-Árcega, M. A.

Dirección de Servicios Universitarios. Universidad Autónoma de Nayarit, Ciudad de la Cultura s/n Tepic Nayarit . C.P. 63000. Tel (311) 2118802. E-mail: oralia@uan.edu.mx

La escuela tradicional rebasada por los avances en la tecnología pone en entredicho el modelo educativo. El formato del discurso, la ponencia el control sobre el grupo y los contenidos limita el desarrollo y frena emocional y cognitivamente a los jóvenes; estamos desafortunadamente haciendo de la clase un momento de angustia. Sin embargo, con la aparición de la Web 2.0 los limites parecen desaparecer y empezar a configurarse espacios donde el conocimiento considerara estar más cerca de todos. Gracias a ello, el aprendizaje lúdico roba la atención y delinea un futuro apasionante para la educación que están esperando las nuevas generaciones.

El propósito de la investigación, es reconocer en qué grado Socrative un herramienta de la Web 2.0 contribuye a potenciar el rendimiento académico gracias al aprendizaje lúdico en alumnos de la asignatura de Tecnologías de la Comunicación y Gestión de la Información para el programa de Ciencias Químicas y Farmacéuticas en una Universidad de Nayarit. Así mismo, se pretende reconocer partiendo del Modelo de Aceptación de la Tecnología por sus siglas en ingles (TAM) cómo ha influido y en qué medida se espera que los jóvenes usen Socrative en sus aprendizajes. El estudio es un proceso de investigación cuantitativo.

El alcance será de tipo descriptivo y el diseño corresponde al tipo preexperimental haciendo uso de la preprueba y posprueba. No existe selección de muestra ya que el grupo se encuentra conformado a partir de políticas internas de la institución. Los resultados aún no se han recolectado completamente debido a que el proceso se encuentra en fase de intervención. Sin embargo, datos preliminares en fase de preprueba describen para el rendimiento académico que la calificación grupal en promedio como punto de partida es de 51.