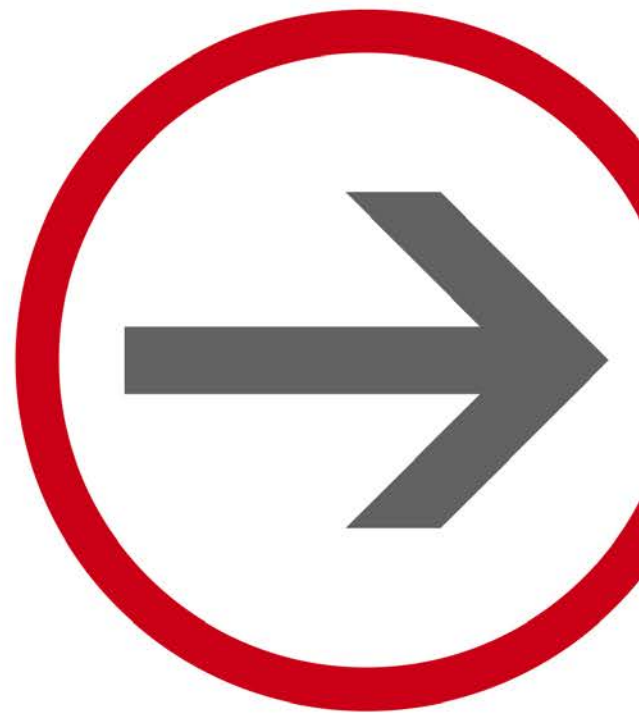


 **online**



# Disfruta los Materiales con Kahoot

BANCO DE BUENAS PRÁCTICAS DOCENTES

MARTA MUÑOZ HERNÁNDEZ

# Estructura del Banco de Buenas Prácticas Docentes

## 1. La práctica:

- **Título:** Disfruta los Materiales con Kahoot
- **Curso Académico:** 2017-2018
- **Asignatura:** Procesos de Producción Industrial
- **Área/Titulación:** Grado de Diseño Integral y Gestión de la Imagen.
- **Grupo de Estudiantes:** 70

Se exponen los resultados más relevantes en relación a la utilización de una aplicación multimedia basada en la ludificación, la interacción social, la competitividad y el refuerzo positivo inmediato para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Procesos de Producción Industrial en el grado universitario de Diseño Integral y Gestión de la Imagen.

## 2. Justificación

La asignatura de Procesos de Producción Industrial tiene un elevado contenido tecnológico, muy difícil de asimilar por alumnos de la Facultad de Estudios Sociales y Jurídicas al cual pertenece el grado de Diseño Integral y Gestión de la Imagen.

## 3. Objetivos

Los dos objetivos planteados en esta actividad son: (i) la elaboración de preguntas tipo test sobre los conceptos más importantes de cada tema para un mejor entendimiento de dichos conceptos; (ii) la creación de un banco de preguntas accesible al estudiante para asimilar de forma más eficaz las competencias adquiridas.

## 4. Metodología

La metodología desarrollada se basa en: (i) elaboración de preguntas tipo test; (ii) diseño del cuestionario en la plataforma Kahoot; (iii) implementación de la actividad en el aula; (iv) análisis e interpretación de resultados (calificaciones y encuestas).

La plataforma Kahoot, facilita la comprensión e interiorización de los principales conceptos de la asignatura. A través del uso de dispositivos con conexión a internet, fundamentalmente teléfonos móviles, los alumnos participan todos a la vez, mientras el profesor, desde el ordenador, controla y proyecta preguntas clave tipo test. La aplicación genera un ranking por puntos en tiempo real de forma pública e individual. La puntuación se otorga, premiando el acierto y la velocidad en la respuesta de cada alumno. La gamificación a través del programa Kahoot, sitúa al estudiante como elemento activo en el proceso de enseñanza- aprendizaje, redundando en un aprendizaje más significativo.

## 5. Resultados

Este sistema disruptivo de aprendizaje, plantea en el aula situaciones de juego similares a las que aparecen en los videojuegos, creando retos y modificando los modelos tradicionales de enseñanza. Esta actividad puede utilizarse al finalizar la clase para reforzar los conceptos básicos impartidos, o bien al principio de la clase para recordar y situar al alumno en el punto del temario donde terminó la clase anterior. El grado de satisfacción del estudiante, como puede apreciarse en la tabla 1, es muy elevado, ya que se genera un entorno amigable y distendido para trabajar y remarcar los aspectos más importantes de la clase impartida cada día.

Tabla 1. Resultados obtenidos de la implementación en el aula de la actividad kahoot diseñada para el tema 1 de la asignatura de Procesos de Producción Industrial en el Grado de Diseño Integral y Gestión de la Imagen

TEMA 1 (PPI)			
Played on	19 Sep 2017		
Hosted by	martamu		
Played with	33 players		
Played	8 of 8 questions		
Overall Performance			
Total correct answers (%)	49,17%		
Total incorrect answers (%)	50,83%		
Average score (points)	3062,39 points		
Feedback			
How fun was it? (out of 5)	3,90 out of 5		
Did you learn something?	88,89% Yes	11,11% No	
Do you recommend it?	100,00% Yes	0,00% No	
How do you feel?	66,67% Positive	23,81% Neutral	9,52% Negative

## 6. Evaluación

El alumno ha comprendido y asimilado los conceptos claves de la asignatura y ha desarrollado las habilidades necesarias gracias al cambio metodológico llevado a cabo.

La asignatura es más interactiva, rápida, flexible y refuerza el proceso de aprendizaje.

La introducción de los contenidos multimedia no desplaza la clase magistral si no que ambas se complementan en un modelo híbrido.

El análisis detallado de los resultados académicos revela una clara interacción directa entre la utilización de la plataforma Kahoot y el número de aprobados y presentados. La Figura 1 muestra los resultados obtenidos en el examen final de la asignatura de Procesos Producción Industrial sin y con la implantación de la nueva metodología. Se observa que tras la implantación de la nueva metodología docente el porcentaje de aprobados aumenta considerablemente y consecuentemente el de suspensos disminuye. Dicho incremento se asocia a que se ha conseguido despertar un mayor interés en los alumnos de la asignatura debido a una metodología docente más llamativa que mejora la asimilación de los conceptos explicados durante las clases magistrales.

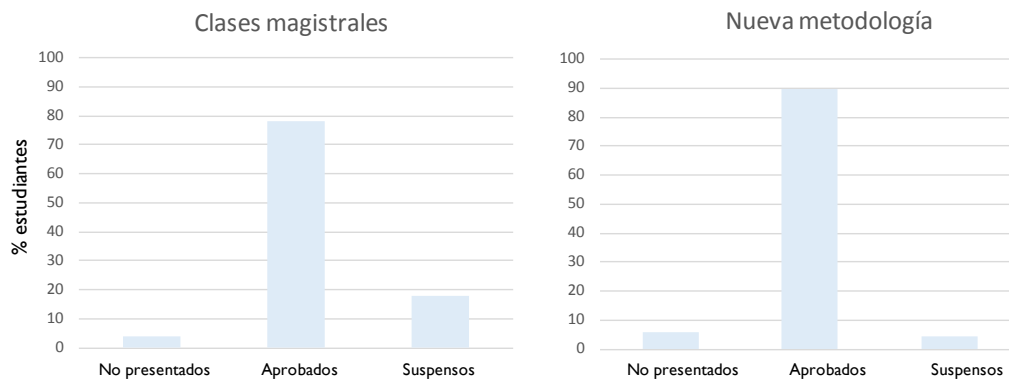


Figura 1. Representación de la tasa de aprobados, suspensos y no presentados de la asignatura Procesos de Producción Industrial antes y después de la implementación de la plataforma Kahoot!

Se realizó además una encuesta para conocer la valoración de los alumnos en relación a la utilización de la plataforma Kahoot!. Los enunciados de las preguntas fueron los siguientes: 1. Crees que el programa Kahoot! te ayuda a comprender mejor la asignatura; 2. Consideras que el programa Kahoot! es una herramienta útil para estudiar la asignatura; 3. Te gustaría utilizar el programa Kahoot! en el resto de las asignaturas; 4. Crees que el programa Kahoot! ayuda a asimilar los principales conceptos de la asignatura; 5. Crees que la nota final obtenida en la asignatura está relacionada con la utilización del programa Kahoot!; 6. En qué grado consideras que la carga de trabajo de la asignatura es muy elevada. La valoración a cada pregunta se realizó puntuando en una escala del 1 al 5, siendo el 1 el grado de mayor insatisfacción y el 5 el grado de mayor conformidad.

De los resultados de la encuesta (Figura 2) se extrae que la experiencia ha sido valorada muy positivamente por parte de los alumnos, los cuales consideran que la utilización de dicha plataforma les ha ayudado a mejorar la nota final de la asignatura dado que han sido capaces de asimilar mejor los conceptos explicados en la asignatura. Asimismo, consideran que es una herramienta muy útil para ayudarlos a estudiar. Sin embargo, la mayoría de los alumnos consideraban que la carga de trabajo de la asignatura era excesiva y les hacía difícil compaginar dicha asignatura con el estudio de las otras asignaturas del curso.

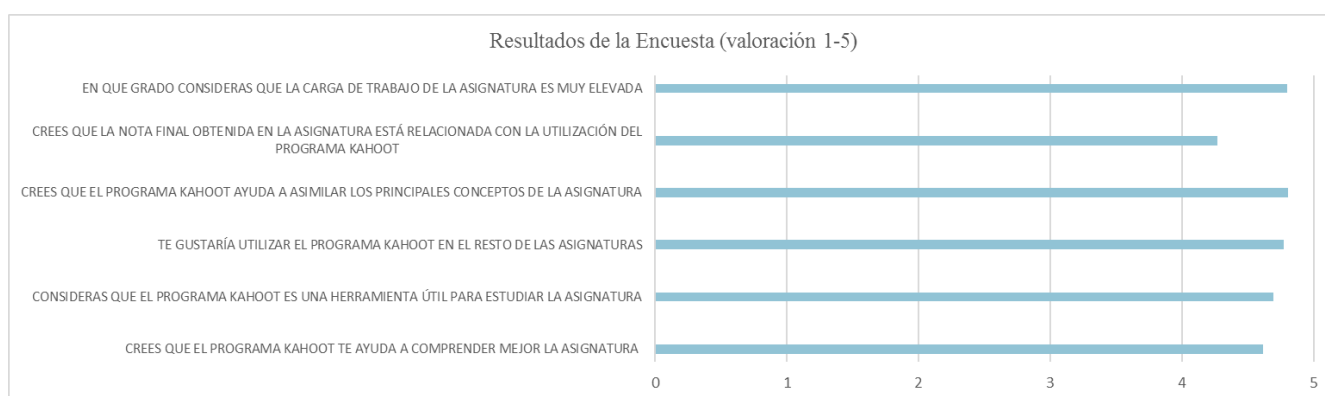


Figura 2. Encuesta de valoración de la metodología Kahoot! en la asignatura de Procesos de Producción Industrial.

## 7. El equipo docente:



**Dra. Marta Muñoz Hernández.**

Licenciada en Ciencias Químicas

Centro y fecha: Universidad Autónoma de Madrid; 1992

Doctora por la Universidad Alcalá de Henares.

Área de conocimiento: Química Orgánica.

Centro y fecha: ESCET, Universidad Rey Juan Carlos; septiembre 2014. Profesora Ayudante Doctor del Área de Ciencia e Ingeniería de Materiales de la Universidad Rey Juan Carlos. Departamento de Matemática Aplicada, Ciencia e Ingeniería de Materiales y Tecnología Electrónica. T

Tramos de Docencia: 1

### BIBLIOGRAFÍA:

Prieto, A., Díaz, D., Monserrat, J., y Reyes, E. (2014). Experiencias de aplicación de estrategias de gamificación a entornos de aprendizaje universitario. *ReVisión*, Vol 7, No 2, pp. 76-92.

Csikszentmihalyi, M. (1997). *Fluir (Flow)*. Una psicología de la felicidad. Barcelona: Kairos.

Ryan, M.L. (2004). *La Narración Como Realidad Virtual. La Inmersión y la Interactividad en la Literatura y en los Medios .Electrónicos*, Barcelona: Paidós.