



# VNiVERSIDAD D SALAMANCA

CAMPUS DE EXCELENCIA INTERNACIONAL

## IMPLEMENTACIÓN DE LA PLATAFORMA DE APRENDIZAJE KAHOOT PARA LA MEJORA E INNOVACIÓN DOCENTE EN ODONTOLOGÍA INFANTIL

ID2017/001

CURSO ACADÉMICO 2017/2018

TÍTULO DEL PROYECTO	
IMPLEMENTACIÓN DE LA PLATAFORMA DE APRENDIZAJE KAHOOT PARA LA MEJORA E INNOVACIÓN DOCENTE EN ODONTOLOGÍA INFANTIL	

CÓDIGO DEL PROYECTO	
ID2017/001	

COORDINADOR DEL PROYECTO		
NOMBRE Y APELLIDOS	CATEGORÍA	CORREO ELECTRÓNICO
Adrián Curto Aguilera	Profesor Asociado	adrian_odonto@usal.es

INTRODUCCIÓN	
<p>La asignatura Odontopediatría II es de carácter anual y se imparte durante el cuarto curso del grado en odontología siendo una materia de carácter obligatoria. Su contenido se basa en el diagnóstico y planificación del tratamiento de la patología oral y maxilofacial del paciente infantil.</p> <p>Este proyecto de innovación y mejora docente surge a partir de un anterior proyecto docente desarrollado durante el curso académico 2015/2016 con título “Diagnóstico en odontología infantil mediante el uso de la tecnología CBCT – <i>Cone Beam Computed Tomography</i>” desarrollado en la Universidad de Salamanca. Este anterior proyecto de innovación docente también se encuentra vinculado a la asignatura de Odontopediatría II, al igual que este proyecto que aquí se detalla.</p> <p>Entre los objetivos planteados y conseguidos en el anterior proyecto de innovación se encuentra la mejora de la docencia preclínica de los alumnos. Esta docencia preclínica es fundamental para, posteriormente, poder enfrentarse a su futuro profesional adecuadamente y poder realizar las prácticas clínicas del grado en odontología con la adquisición de las máximas competencias posibles.</p> <p>Se plantea en este proyecto educativo el empleo de esta plataforma educativa para la evaluación de las competencias de la asignatura de Odontopediatría II.</p>	

La plataforma educativa Kahoot fue desarrollada por el profesor Alf Inge Wang de la *Norwegian University Of Science And Technology*. Es un sistema de respuesta individual o grupal basado en el juego que transforma la docencia presencial en una “competición” entre los alumnos. Esta plataforma se basa en el empleo de cuestionarios y encuestas que son diseñados por el profesor a través de la página web de la plataforma, y realizados por el alumnado en clase mediante el empleo de dispositivos móviles personales conectados a esta página web. En el aula se pueden proyectar los diferentes cuestionarios planificados previamente y cada alumno, a través de su teléfono móvil y de la aplicación, puede responder a cada pregunta que se le formula.

A través de esta aplicación es posible comprobar el nivel de conocimiento que adquieren los alumnos, lo que permite al profesorado adaptar la actividad docente según las competencias asimiladas.

El empleo de esta plataforma en la docencia presencial permite evaluar el progreso de la enseñanza-aprendizaje.

A partir de este antecedente y de acuerdo con el interés en la mejora e innovación docente dentro de la asignatura de Odontopediatría II se ha considerado clave continuar con el objeto de la investigación.

OBJETIVOS	
Los objetivos que se han previsto en este proyecto docente y que se han alcanzado son los siguientes:	
1.- Incrementar la adquisición de competencias y habilidades por el alumnado de Odontopediatría II.	
2.- Potenciar el empleo de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TICs) en los procesos de enseñanza-aprendizaje.	
3.- Usar la plataforma de aprendizaje Kahoot en la docencia para la evaluación de los conocimientos adquiridos, así como evaluar la satisfacción del alumnado con esta	

herramienta docente.

4.- Estimular la autonomía de aprendizaje de los alumnos potenciando el desarrollo de actividades conjuntas entre el profesorado y el alumnado.

#### DESARROLLO DEL PROYECTO

Este proyecto de innovación docente se ha realizado durante el curso académico 2017-2018, al tratarse la asignatura vinculada a este proyecto de carácter anual. La planificación temporal de este proyecto ha comprendido un periodo de cinco meses, desde noviembre de 2017 hasta marzo de 2018.

Este proyecto docente se ha realizado en dos etapas. La primera etapa se ha llevado a cabo durante los meses de noviembre y diciembre de 2017. La segunda etapa durante las primeras semanas del segundo cuatrimestre.

En una etapa inicial se han elaborado los diferentes cuestionarios que se han facilitado a los alumnos. Estos cuestionarios han englobado los contenidos tanto teóricos como prácticos de la asignatura Odontopediatría II. Durante la elaboración de las preguntas de los cuestionarios se ha intentado involucrar la parte teórica e n casos prácticos clínicos que sirvan al alumno a enfrentarse en mejores condiciones a la práctica clínica de la asignatura. Se han proyectado casos clínicos de pacientes infantiles con diversa patología odontológica con el objetivo de que los alumnos puedan adquirir competencias en el diagnóstico y tratamiento de esos pacientes. Cada pregunta se ha formulado con respuestas múltiples, con una única respuesta válida. Los cuestionarios se han realizado utilizando la plataforma educativa Kahoot (mediante la página web <https://getkahoot.com>) y con la ayuda de la guía *Kahoot Academy Guide*. Además de los cuestionarios prácticos también se realizaron los cuestionarios de satisfacción de los alumnos con el desarrollo de este proyecto docente.

En la segunda etapa se han proyectado a los alumnos los cuestionarios desarrollados con anterioridad en los seminarios prácticos planificados en la asignatura. En estos seminarios se han dado instrucciones a los alumnos para conectarse mediante internet a la plataforma Kahoot a través de un dispositivo móvil (teléfono móvil)

individual (Figura 1,2).

Con la contestación individual de cada alumno se ha conocido también el nivel de participación de los mismos en la actividad.

También se ha facilitado un cuestionario previo a los alumnos donde se ha analizado el conocimiento y el uso previo de esta plataforma por parte de los alumnos; y posteriormente se ha evaluado el nivel de satisfacción de los alumnos con el uso de esta herramienta docente. Se ha indicado al alumnado que justifique el uso de esta plataforma virtual en otras asignaturas del grado en odontología.

Se pretende que los resultados de este proyecto docente se presenten como una comunicación científica en el próximo congreso de la Sociedad Española de Educación Médica.

#### PRESUPUESTO ECONÓMICO

En este proyecto de innovación docente no se ha solicitado financiación para el mismo. El desarrollo del proyecto ha sido a coste cero empleando los recursos docentes y las herramientas que nos facilita la Universidad de Salamanca.



Figura 1



How do you want to use Kahoot!?



Figura 2