

Aplicando Gamificación con Kahoot en el desarrollo de competencias

Jose Manuel Soto-Hidalgo
Universidad de Córdoba, España

María Martínez-Rojas
Universidad de Málaga, España

Jose María Alonso Moral
Universidad de Santiago de Compostela, España

Juan Carlos Gámez Granados
Universidad de Córdoba, España

Resumen

La adaptación e implantación del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) [1] ha supuesto un importante cambio en los modelos de enseñanza universitarios. Entre estos cambios destaca la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), la evaluación continuada y la docencia participativa, situando al alumno como elemento activo del proceso de enseñanza-aprendizaje. Las TIC han dado lugar a nuevas herramientas que permiten a los estudiantes descubrir, construir y transformar su conocimiento de manera distinta a como se ha realizado tradicionalmente [2], donde el método expositivo o clase magistral era la única metodología docente. Con esta metodología, el alumno alcanza competencias disciplinares específicas de manera aislada, obviando competencias sistémicas y transversales, personales y participativas, las cuales son relevantes para los alumnos en el ámbito de ingeniería [3].

La propuesta de este trabajo se centra en la construcción de un repositorio de contenidos en el campus virtual para asignaturas de ingenierías, con el fin de conseguir una mejora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El objetivo que se pretende alcanzar con esta actividad es que el alumno desarrolle y alcance las competencias de capacidad de análisis y síntesis, así como aumentar la participación e interés de la asignatura. Esta actividad se incluye en el modelo de evaluación continua.

La metodología consiste en que para cada tema de la asignatura se genera una actividad en el campus virtual donde los estudiantes deben entregar, antes del comienzo de la siguiente clase, preguntas tipo test o de respuestas cortas sobre el contenido del tema que ha sido desarrollado en la clase presencial. Estas preguntas son procesadas, revisadas e incluidas en un banco de preguntas que, posteriormente, son accesibles para los estudiantes.

Con el fin de conocer el grado de satisfacción de esta propuesta, los estudiantes contestaron un cuestionario al final de la asignatura, en el que las opiniones de los estudiantes sobre el

repositorio colaborativo resultaron muy positivas. En resumen, esta propuesta les resulta de gran utilidad para favorecer el seguimiento de la asignatura y les facilita el estudio personal.

Palabras clave: *EEES; Repositorio; Competencias; Ingeniería*

Referencias

Benito, Á., & Cruz, A. (2005). Nuevas claves para la docencia universitaria en el Espacio Europeo de Educación Superior: en el espacio europeo de educación superior (Vol. 10). Narcea Ediciones.

Requena, S. H. (2008). El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje. RUSC. Universities and Knowledge Society Journal, 5(2), 26-35.

Acosta, R. D. S., Medina, A. H., & Batalla, M. D. L. Q. (2018). Difusión de la ciencia, una propuesta para desarrollar competencias en alumnos de ingeniería. ANFEI Digital, (8)