

Dinamización de la docencia teórica en Anatomía mediante la herramienta Kahoot®

How to stimulate theory anatomy lectures with the educational tool Kahoot®

López-Albors, O.; Martínez-Gomariz, F.; Sánchez C.; Latorre, R.

Departamento Anatomía y Anatomía Patológica Comparadas. Universidad de Murcia.

Correo electrónico: albors@um.es (López-Albors, O.)

Introducción

El uso de herramientas de aprendizaje basadas en actividades de respuesta personal inmediata está ganando gran aceptación en el sistema educativo. *Kahoot* es una de las más populares, por su facilidad de uso –conexión inmediata mediante teléfono, tableta u ordenador y sin necesidad de registro- y la creación de un entorno positivo y altamente motivante. En este trabajo se valora la experiencia docente que ha supuesto la introducción en el presente curso de *Kahoot* en la docencia teórica de Anatomía Veterinaria. Se trata de conocer la percepción del estudiante sobre la atención en las sesiones de teoría, la motivación inmediata, el estudio de la materia, la asistencia a clase y el impacto en la calificación de la asignatura.

Métodos

Se realizó la introducción de cuestionarios *Kahoot* en clase en 7 de las 28 clases de la materia (Anatomía I, 6 ECTS). Todos los estudiantes conocían la herramienta y pudieron conectarse sin problemas técnicos. Los cuestionarios se realizaron sin previo aviso y comprendían tanto materia de la sesión en curso como de sesiones anteriores. La puntuación media de todos los cuestionarios supuso un 10% de la nota final en la parte teórica de la asignatura. Acabada la docencia se suministró una encuesta anónima on-line, cuyos resultados valorados en escala de acuerdo creciente (1-5), se analizaron mediante estadística descriptiva (media \pm desviación estándar). La encuesta (6 preguntas) valoró el impacto sobre la atención en clase, la motivación inmediata, el estudio cotidiano, la asistencia, la evaluación (10% componente teórico de la asignatura) y el mantenimiento en el futuro.

Resultados y Discusión

Un total de 53 estudiantes (62,3%) respondieron a la encuesta. El empleo de *Kahoot* tuvo un impacto muy positivo sobre la atención en clase ($3,68 \pm 1,19$), la motivación inmediata ($4,06 \pm 1,13$), el estudio al día de la materia ($3,55 \pm 1,19$) y la asistencia a clase ($4,42 \pm 0,98$). Además, su integración como parte de la evaluación fue considerada sencilla y fiable ($3,19 \pm 1,36$), y debería mantenerse en el futuro ($3,58 \pm 1,43$) dado su impacto positivo en calificación. Los resultados obtenidos coinciden con trabajos previos en los cursos básicos de la titulación de Medicina (Ismail *et al.*, 2017) donde *Kahoot* fue considerado un método fiable, funcional y capaz de fomentar una experiencia de aprendizaje motivante y divertida.

Conclusiones

El empleo de *Kahoot* contribuye positivamente a fomentar una mayor atención y motivación por la asignatura, el estudio diario de la materia y la asistencia a clase. La inclusión de las puntuaciones en la calificación de la asignatura también fue percibida como un aspecto positivo.

Referencias

Ismail MA-A, Mohammad JA-M, (2017). Kahoot: a promising tool for formative assessment in medical education. *Education in Medicine Journal*, 9 (2):12-26.

Palabras clave: Cuestionarios interactivos; Docencia teórica; Evaluación; Innovación.

Historial de publicación

Recibido: 08/03/2019

Revisado: 03/04/2019

Aceptado: 03/04/2019

