



VICERRECTORADO DE DOCENCIA

PROGRAMA DE MEJORA DE LA CALIDAD
PLAN ESTRATÉGICO GENERAL 2013-2018

PROYECTOS DE INNOVACIÓN Y MEJORA DOCENTE

CONVOCATORIA DE AYUDAS 2016-2017

MEMORIA FINAL DE EJECUCIÓN

PROYECTO ID2016/006

¿ES POSIBLE GAMINIFICAR LAS AULAS
UNIVERSITARIAS?

COORDINADORA
C. VANESA ÁLVAREZ-ROSA

JUNIO 2017

ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN	3
1.1. Identificación e integrantes del proyecto	4
1.2. Actuaciones previas de los integrantes del proyecto	7
II. OBJETIVOS	12
III. METODOLOGÍA	13
3.1. Plan de trabajo	13
3.2. Recursos	13
3.3. Muestra	14
3.4. Instrumentos	14
3.5. Metodología	15
IV. TAREAS REALIZADAS	16
V. RESULTADOS	58
VI. REPERCUSIÓN DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE	63
VII. BIBLIOGRAFÍA	64
ANEXOS	65

I. INTRODUCCIÓN

La expansión de las TIC está suponiendo un cambio metodológico en los procesos de enseñanza-aprendizaje de todas las esferas educativas. Paulatinamente los recursos propios de la metodología tradicional (libro de texto, exposición de contenidos, etc.) se yuxtaponen con otros más innovadores, y dan lugar en algunas ocasiones a lo que Thiagarajan ha denominado *interactive lectures* (2005), que desarrolladas mediante recursos tecnológicos presume un avance en la modalidad de estudio de M-learning (Brazuelo y Gallego 2011; O'Malley 2003) y, por ende, en el desarrollo de la competencia digital de sus usuarios.

Pese a que los planes formativos de los grados del EEES teóricamente están orientados al desarrollo de competencias en nuestros alumnos y a un cambio metodológico por parte de los docentes, estas nuevas disposiciones se han quedado sobre el papel. La inmensa mayoría de los profesores universitarios no han sido formados en cómo enseñar según los dictámenes de la modernidad y los nuevos reproducen las acciones por imitación: enseñan de la misma manera en que ellos fueron enseñados por la generación anterior de profesores, y da lugar, en muchas ocasiones, a esquemas propios de la práctica medieval del “dictar”.

Este modelo de enseñanza apegado a la exposición, limita la adaptación de la educación universitaria a las nuevas generaciones más cercanas a la realidad tecnológica. Coincidimos con Vaillant (2013) cuando señala:

[l]as formas tradicionales de enseñar ya no sirven porque la sociedad y los estudiantes han cambiado. Se han ampliado los lugares para aprender, los sistemas para acceder a la información, las posibilidades de intercambio y de comunicación y los alumnos escolarizados; pero los objetivos educativos, la forma de organizar la enseñanza y las condiciones de los profesores se mantienen prácticamente inalterables (p. 50).

Esta realidad unida al imperativo legal de poder llevar a cabo el plan de los grados EEES implican la necesidad de encontrar un punto medio donde la tradición y tecnología convivan en el aula universitaria. Una manera posible de llegar a esta realidad es mediante *interactive lecture*, que podemos definir como un género discursivo académico de carácter bidireccional donde se conjugan la exposición clásica con los elementos formales propios

de la ludificación en pro del aumento motivacional de los receptores. En palabras de Thiagarajan (2005):

Interactive lecture facilitates two-way communication. They incorporate highly motivating game elements, yet give complete control to the instructor. Interactive lectures are also flexible; consequently, a trainer can shift between a traditional lecture and the interactive variety with very little effort. If you, as a trainer, know your subject area, you can easily convert the standard lecture into a lecture game (p. 2).

Con ello no sólo la acción docente se ve beneficiada sino también la motivación del alumno, actor principal del proceso de la adquisición de competencias, de acuerdo con las exigencias marcadas por el Espacio Europeo de Educación Superior. Así, creemos que con la adaptación de nuevas herramientas TIC no solo respondemos favorablemente a los cambios del sistema de enseñanza-aprendizaje sino que, como afirma Gértrudix-Barrio (2016), «aquellos profesores que [las] han introducido en el aula aseguran la existencia de un incremento en motivación y en la responsabilidad de sus alumnos».

En el caso que nos incumbe, es la aplicación de *Kaboot!* la que nos otorga el carácter lúdico en nuestras explicaciones teóricas, y el medio por el cual ampliamos tanto los conocimientos, capacidades y actitudes esenciales relacionadas con la competencia digital (Diario Oficial de la Unión Europea L394 de 30.12.2006, pp. 15-16) como el índice de motivación de los participantes.

Conscientes de empleo de herramienta educativa en otros niveles de enseñanza, un grupo de profesores, coordinado por C. Vanesa Álvarez-Rosa, ha trabajado con una metodología activa, colaborativa e interdisciplinar con el fin de responder la pregunta que intitula esta memoria y el Proyecto de innovación docente (a partir de ahora PID): *¿Es posible gamificar las aulas universitarias?* Debido al número ingente de recursos electrónicos, optamos por centrarnos exclusivamente en *Kaboot!*

1.1. Identificación e integrantes del proyecto

Clave del proyecto: ID2016/006

Denominación: *¿Es posible gamificar las aulas universitarias?*

Línea de acción: 1. Innovación en metodologías docentes para clases teóricas y prácticas.

El equipo de trabajo está constituido por doce profesores doctores y una profesora con doble licenciatura, en la que se conciertan seis centros de enseñanza que dan cabida a un total de ocho titulaciones (entre Máster, Grado y docencia no reglada) y cuyo radio de acción llega a diecisiete asignaturas. En la tabla que sigue se recogen con mayor detalle los datos anteriores:

UNIVERSIDAD DE SALAMANCA	
ESCUELA UNIVERSITARIA DE EDUCACIÓN Y TURISMO DE ÁVILA	
C. Vanesa Álvarez-Rosa (coordinadora)	vane@usal.es
Grado en Maestro Educación Primaria	
Enseñanza de la Lengua Española en Educación Primaria Comunicación Lingüística	
Grado en Maestro Educación Infantil	
Desarrollo de las habilidades lingüísticas Comunicación Lingüística	
José Luis Martín López	josegota@usal.es
Grado en Maestro Educación Primaria	
Metodología de investigación y diagnóstico en educación	
Grado en Maestro Educación Infantil	
Metodología de investigación y diagnóstico en educación	
Raimundo Moreno Blanco	raimoreno@usal.es
Grado en Maestro Educación Primaria	
Fundamentos de Geografía e Historia	
Santiago Ruiz Torres	santruiz@usal.es
Grado en Maestro Educación Infantil	
Educación Auditiva	
Concepción Pedrero Muñoz	cpedrero@usal.es
Grado en Maestro Educación Infantil	
Expresión Musical	
María Gómez Vela	mgv@usal.es
Grado en Maestro Educación Infantil/Primaria (Mención en Audición y Lenguaje)	
Evaluación del lenguaje	

Ana Alonso Alonso	analonso@usal.es
Grado en Turismo	
Lengua y cultura	
CURSOS INTERNACIONALES (SEDE EUEYT DE ÁVILA)	
Cristina Martínez Vaquero	crismarvaq@usal.es
Curso de Lengua y cultura españolas para estudiantes sinohablantes procedentes de Shanghai International Studies University	
Curso de Lengua y cultura españolas para estudiantes procedentes de Easter Michigan University	
ESCUELA UNIVERSITARIA DE MAGISTERIO DE ZAMORA	
Eva González Ortega	evagonz@usal.es
Grado en Maestro Educación Primaria	
Psicología del desarrollo y educación afectivo sexual	
Grado en Maestro Educación Infantil	
Psicología del desarrollo personal y social	
Psicología del desarrollo infantil de 0-6 años	
Psicología del desarrollo y educación afectivo sexual	
Máster en Profesor de ESO y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas (Módulo genérico)	
Psicología de la Educación	
FACULTAD DE FILOLOGÍA	
Emilia Velasco Marcos	emilia@usal.es
Grado en Filología Hispánica	
Introducción a la Narrativa española: novela y cuento	
Máster en Profesor de ESO y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas (Especialidad Lengua Española y Literatura)	
Innovación docente	
Manuel Nevot Navarro	manuelnevot@usal.es
Grado en Estudios Hebreos y Arameos	
Lengua Hebrea II	
Lengua Hebrea III	
Historia del Pueblo	
FACULTAD DE EDUCACIÓN	

Vicente Marcet Rodríguez	vimarcet@usal.es
Grado en Maestro Educación Infantil	
Comunicación Lingüística	
Grado en Maestro Educación Primaria	
Comunicación Lingüística	
JIHOČESKÉ UNIVERZITY V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH UNIVERSIDAD BOHEMIA DEL SUR (República Checa)	
FACULTAD DE FILOSOFÍA (FILOZOFICKÁ FAKULTA)	
David Andrés Castillo	d.castillo@seznam.cz
Španělský jazyk pro mezinárodní obchod (Español para el Comercio internacional)	
Introducción a la cultura española a través de los medios de comunicación	

El valor de la composición del equipo no reside sólo en el número y la variedad de instituciones educativa, de carácter nacional e internacional, a la que pertenecen sino también en su amplia experiencia docente e investigadora previa, que constituye la síntesis de la interdisciplinariedad propia de un excelente grupo.

1.2. Actuaciones previas de los integrantes del proyecto

Los profesores participantes cuentan con una prolongada experiencia en la participación y coordinación en PID y otras actividades relacionadas. De acuerdo al criterio ordenador de curso académico, mencionamos las siguientes:

Curso 2008-2009

La comprensión Oral en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de la Lengua Inglesa (ID2008/0043).

Investigación cualitativa al servicio de la innovación docente: utilización de nvivo 8 para la clasificación y creación de materiales didácticos para la clase de EFL (ID2008/0058).

Curso 2009-2010

Tutorías de lengua inglesa adaptadas al EEES (ID2009/0147).

Desarrollo de la competencia comunicativa en la clase de EFL-ESP: diseño de material didáctico y herramientas de evaluación continua (ID 2009/0064).

Aplicación de herramientas telemáticas para la innovación docente del Programa Interuniversitario de la Experiencia de la Universidad de Salamanca (ID2009/0047).

El portafolio como herramienta de evaluación de competencias en asignaturas de Psicología (ID9/190).

Repertorio de textos narrativos de la Literatura española (ID2010/0094).

Curso 2010-2011

El uso de *quizzes* en el aprendizaje del Inglés como lengua extranjera a largo plazo (ID2010/0011).

Curso 2011-2012

Desarrollo de un sistema de evaluación ente iguales de las competencias de los grados de maestro (ID2011/0017).

Adaptación e implementación de asignaturas de Psicología en el campus virtual de la Usal (ID11/092).

Diseño de actividades de coordinación entre distintas materias impartidas en las titulaciones de Grado de Educación y Turismo y Máster en Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idioma (ID2011/0214).

Sistemas alternativos de evaluación de competencias aplicadas a los estudiantes en las titulaciones de grado y máster de educación y turismo en los campus de Ávila, Zamora y Salamanca (ID2011/0213).

Implementación de la tutoría entre compañeros en el primer curso de los grados en la facultad de Educación, facultad de Filología y facultad de Ciencias Químicas (ID2011/0207).

Evaluación de competencias a través del portafolio (ID2001/0049).

Aprendizaje colaborativo a través de las TIC en el contexto de la escuela 2.0, Ministerio de Ciencia e Innovación (EDU2011-28071. IP: García-Valcárcel Muñoz-Repiso, Ana, 19/11/2011- 31/12/2015, 54.692€).

Curso 2012-2013

Diseño e implementación de un sistema de evaluación por pares en asignaturas del grado de maestro relacionadas con la atención a la diversidad del alumnado (ID2012/0267).

Diseño y ejecución de materiales docentes para la mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje en los Grados de Maestro (ID2012/162).

Desarrollo e implantación de metodologías activas de enseñanza-aprendizaje para los alumnos de los Grados de Maestro (ID2012/161).

Implementación, Coordinación y Evaluación de la Asignatura Prácticum en las Titulaciones de Grado de Maestro y Grado en Turismo en la Escuela Universitaria de Educación y Turismo de Ávila (ID2012/0265).

Implementación de la tutoría entre compañeros en el primer curso de los grados en la facultad de Educación, facultad de Filología y facultad de Ciencias Químicas (ID2012/0292).

Implementación, Coordinación y Evaluación de la Asignatura Prácticum en las Titulaciones de Grado de Maestro y Grado en Turismo en la Escuela Universitaria de Educación y Turismo de Ávila (ID2012/0201).

Adquisición de competencias mediante la implantación de metodologías activas en la enseñanza presencial y virtual: valoración de estudiantes y profesorado.

Evolución de *Studium*. Despliegue de la plataforma moodle 2.x (ID2012/001).

Proyecto Wikipedia como herramienta de aprendizaje en la docencia de contenidos de sexualidad, género y desarrollo infantil (ID2012/127).

Análisis de necesidades y apoyos para la acción tutorial en la Facultad de Psicología (ID2012/002).

El portafolio como herramienta de aprendizaje y evaluación de competencias en las asignaturas de Licenciatura, Grado y Máster. Análisis comparativo (ID2012/050).

Elaboración de rúbricas para la evaluación de competencias en asignaturas de Psicología (ID2012/218).

Curso 2013-2014

Desarrollo de sistemas activos de coordinación y seguimiento profesor-alumno en las titulaciones de Educación (ID2013/348)

Análisis del desarrollo de las competencias de los alumnos para la búsqueda y selección de recursos bibliográficos para la realización de trabajos prácticos en las titulaciones de educación (ID2013/349).

Diseño e implementación de estrategias docentes activas para facilitar la adquisición de competencias en la enseñanza presencial y virtual (ID2013/0213).

Proyecto Wikipedia como herramienta de aprendizaje en la docencia del Grado en Psicología, Grado en Terapia Ocupacional y el Máster en Estudios Interdisciplinarios de Género (ID2013/243).

Evaluación de la percepción de los estudiantes de su nivel de adquisición de competencias cuando se emplean metodologías activas de enseñanza-aprendizaje (ID2013/0122).

La variación lingüística y cómo trabajarla en el aula: Transcripción, digitalización, diccionarios, glosarios, bbdd y otras herramientas para el estudio del léxico (2013/0126).

El Blog como metodología activa de enseñanza-aprendizaje y herramienta de adquisición de competencias en la asignatura Psicología del Desarrollo Infantil (0-6 años) (ID2013/328).

Preparación de materiales para la elaboración del Trabajo de Fin de Grado (ID2013/144).

Metodología activa y participativa en la enseñanza de la asignatura *Literature and literacy in early english language education* en la mención de inglés (ID2013/0116).

El musical en inglés como recurso para promover el aprendizaje del idioma (ID2013/0115).

Curso 2014-2015

El juego musical como recurso de calidad de la enseñanza (ID 2014/0208).

Desarrollo y valoración de los sistemas de tutoría en el seguimiento de los trabajos fin de grado de las titulaciones de educación y psicología (ID2014/0128).

Grado en Estudios Hebreos y Arameos: difusión de información y captación de alumnos (ID2014/0198).

Innovaciones y mejoras en el proyecto Tutoría entre compañeros. Curso 2014-2015 (ID2014/0160).

Recursos digitales para el estudio de la variación léxica en el marco del EES (ID2014/0210).

Variación y cambio lingüístico en el aula: nuevas propuestas pedagógicas para acercar sincronía y diacronía (ID2014/0070).

Proyecto Tareas de evaluación de calidad y e-Evaluación en la docencia de “Psicología de la Educación” (Máster de Profesor de ESO, Bachillerato, FP e Idiomas) (ID2014/0261).

Wikipedia como herramienta de aprendizaje en el EEES (ID2014/0318).

Curso 2015-2016

La música como vehículo para la educación intercultural (ID2015/0216).

Plan de evaluación del prácticum en un marco de la calidad total (ID2015/0060).

Diseño de una guía de TFG basada en mapas visuales: Grados de Maestro (ID2015/0178).

Captación de alumnado de la Escuela Universitaria de Magisterio de Zamora (ID2015/0176).

Autoevaluación y coevaluación del proceso del trabajo en equipo en el Marco del EES (ID2015/0134).

Los profesores participantes cuentan, asimismo, con numerosos resultados previos de innovación y mejora docente, ya sea en forma de publicaciones o de participación en congresos y reuniones científicas, como es el caso de I Congreso Internacional en Formación, Investigación e Innovación Educativa (2016), V Conferência Internacional Investigaçã, Práticas e Contextos em Educação (2016), II Congreso Internacional sobre Aprendizaje, Innovación, Competitividad, CINAIC, (2013), II Jornadas de Innovación docente de la Universidad de Salamanca (2013), VI Congreso Internacional de Psicología y Educación (2011), entre otros.

Entre las publicaciones, podemos destacar aquellas aparecidas en *Seringal de Idéias, Es Revista de Filología Inglesa, Languages for business. A global approach; Instructional Strategies in Teacher Training; Studia Iberica et Americana; Vydala Filozofická fakulta JinoČeské univerzity v Českých Budějovicích; Educación, aprendizaje y desarrollo en una sociedad multicultural; Aprendizaje, Innovación, Competitividad.*

II. OBJETIVOS

Los objetivos que se persiguen con este PID son varios y de distinta naturaleza pedagógica.

Por un lado, se destaca el objetivo principal, fundamentado sobre dos pilares:

- a) Dar a conocer la aplicación educativa *Kaboot!* a la comunidad docente universitaria con el fin de contribuir en la formación permanente en materia de competencia digital.
- b) Incentivar dinámicas de aprendizaje colaborativo y reflexión grupal a través de las TIC.

Por el otro, se establecen objetivos específicos, derivados de los anteriores. A saber:

- Proporcionar a los estudiantes un acercamiento práctico al conocimiento de este recurso para su futura labor docente.
- Emplear la herramienta *Kaboot!* como complemento a los métodos de evaluación tradicionales.
- Aplicar y valorar la plataforma *Kaboot!* como herramienta con que promover la evaluación continua y formativa de los estudiantes.
- Aumentar la motivación de los alumnos y fomentar su participación en el aula a la vez que toman un papel activo en su aprendizaje.
- Ampliar el abanico de recursos en el aula.
- Mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura mediante el uso de la aplicación.
- Comprobar la utilidad de la aplicación como medio de fijación de contenidos del alumnado.

III. METODOLOGÍA

Para lograr los objetivos propuestos a lo largo de este curso, nos hemos basado en una metodología de actuación colaborativa y coordinada. En las distintas reuniones mantenidas a lo largo del período académico, se han planteado las tareas concretas para cada área de conocimiento y asignaturas. En sendas reuniones, primó el debate, la reflexión, el examen crítico-constructivista y la autoevaluación.

3.1. Plan de trabajo

En la tabla que sigue se recogen el plan de trabajo realizado:

FASE	CONTENIDO	TEMPORALIZACIÓN
0	Presentación y explicación del PID. Formación del grupo de trabajo.	Septiembre-octubre 2016
1	Definición de objetivos. Cronograma. Distribución de funciones.	Octubre 2016
2	Coordinación de los profesores para el desarrollo del proyecto.	Octubre 2016
3	Diseño de tareas e implementación de <i>Kahoot!</i> en las aulas.	Octubre 2016-mayo2017
4	Evaluación de las habilidades y conocimientos adquiridos: a) Aplicación de los instrumentos de evaluación. b) Análisis de los resultados parciales.	Enero 2017 (asignaturas 1ºcuatrimestre) y mayo 2017 (asignaturas 2º cuatrimestre)
5	Evaluación del proyecto: a) Análisis total del proyecto de innovación. b) Elaboración la Memoria final de ejecución Difusión del proyecto: congresos	Mayo-junio 2017

3.2. Recursos

Los recursos empleados para el desarrollo del PID han sido:

- Tecnológicos:
 - Ordenadores de préstamo bibliotecario, del aula de informática y/o personales.
 - Teléfonos móviles.
 - Tabletetas.

- Aplicación *Kahoot!* (para el docente: <https://getkahoot.com/> y para el alumno: <https://kahoot.it>).
- Herramienta para la elaboración de formularios *Google Forms*.
- Cámara fotográfica
- Personales:
 - Profesores participantes.
 - Alumnos de las asignaturas apuntadas en páginas anteriores.

3.3. Muestra

La población de estudio está conformada por los alumnos de las veintisiete asignaturas (vid. § 1.1. Identificación e integrantes del proyecto) distribuidas indistintamente en las titulaciones de Grado en Maestro en Educación Infantil, Grado en Maestro en Educación Primaria, Grado en Filología Hispánica, Grado en Estudios Hebreos y Arameos, Grado en Turismo, Máster en Profesor de ESO y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas, *Španělský jazyk pro mezinárodní obchod* (Español para el Comercio internacional), y en la docencia no reglada que oferta Cursos Internacionales-USAL (sede EUEyT de Ávila).

3.4. Instrumento

El instrumento utilizado para evaluar la aplicación de *Kahoot!* ha sido el formulario - *Evaluación de la aplicación Kahoot! (alumno)*- pasado a los estudiantes de todas las asignaturas¹. Este se estructura atendiendo a tres secciones:

- Sección de pregunta cerrada en la que se recogen datos referentes a: la identificación de sexo, edad, centro en el que estudia, titulación que cursa, convocatoria y asignatura en la que has usado la aplicación
- Sección de pregunta abierta limitada:
 - Valoración de la experiencia con el uso del *Kahoot!* en el aula/asignatura.
 - Valoración de la aplicación propiamente dicha.
- Sección de preguntas sobre escala de Likert de amplitud 4, elegida por ser la escala de uso más común en encuestas para la investigación en Ciencias Sociales. En dicha escala se explicita el grado de desacuerdo o de acuerdo con la afirmación propuesta en cada ítem.

¹ Debido a su formato en línea (*Google Forms*) que permite hacerlo fuera del aula, han sido muchos los estudiantes que no lo han cumplimentado, a pesar de la insistencia de los docentes.

- Sección de comentario abierto y voluntario.

Para conocer con mayor detalle el formulario, le derivamos al § Anexo.

3.5. Metodología

La metodología de la investigación ha sido no experimental o descriptiva (Polity y Hungler, 2000). Se ha optado por el estudio del formulario o encuesta (Arnau, 1995; Kelinger y Lee, 2002; Polity y Hungler, 2000) mediante un instrumento de recogida de datos de carácter cuantitativo.

IV. TAREAS REALIZADAS

Las tareas realizadas por este equipo de innovación educativa se han llevado a cabo en los tres campus de la Universidad de Salamanca (el mayor índice de aplicación corresponde a la Escuela de Educación y Turismo de Ávila con un total de ocho profesores, seguido de la sede en Salamanca, tres profesores y uno, en la Escuela Universitaria de Magisterio de Zamora); y en la Facultad de Filosofía de la Universidad de Bohemia del Sur (República Checa).

El orden de exposición es el mismo que en § 1.1. Identificación e integrantes del proyecto, al que precede la sesión formativa -a modo de seminario- que recibieron los integrantes del grupo docente por parte de la coordinadora en la fase inicial del proyecto, que es codificada con 0.

0. SEMINARIO DE KAHOOT: ¿QUÉ HEMOS APRENDIDO DE ESTA APLICACIÓN? Profesora: C. Vanesa Álvarez-Rosa [vane@usal.es]



Imagen 1: Pantalla principal del *kahoot* para la impartición del seminario

Participantes: Los profesores integrantes del grupo de innovación educativa. Al estar conformado por un grupo numeroso y con residencia en diferentes lugares, el encuentro fue presencial en el aula de informática de la Escuela Universitaria de Educación y Turismo de Ávila para los residentes en esta ciudad y virtual, para el resto. Con estos últimos mantuvimos el contacto vía Skype.

Descripción del seminario: Presentación de esta plataforma gratuita disponible en Internet en la dirección <https://getkahoot.com> y las posibilidades de «juego» (*quiz*, *discussion*, *survey* y *jumble*)².

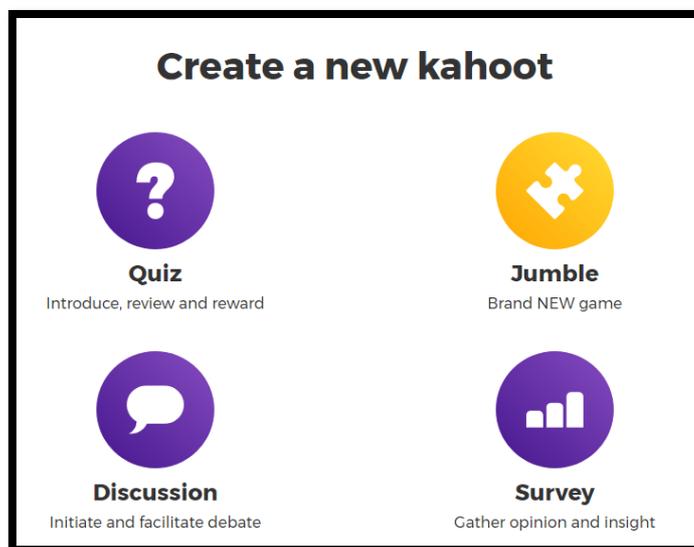


Imagen 2: Primera pantalla para crear un nuevo *kahoot*.

Es un modo de evaluación tanto individual como colectiva en la que participa los propios alumnos y cuyos resultados obtiene el profesor inmediatamente. Por un lado, de un solo vistazo conoce las cinco mejores puntuaciones después de las respuestas a las preguntas salientes; por el otro, la aplicación genera un Excel en el que recoge el número de aciertos y errores de todo el grupo.

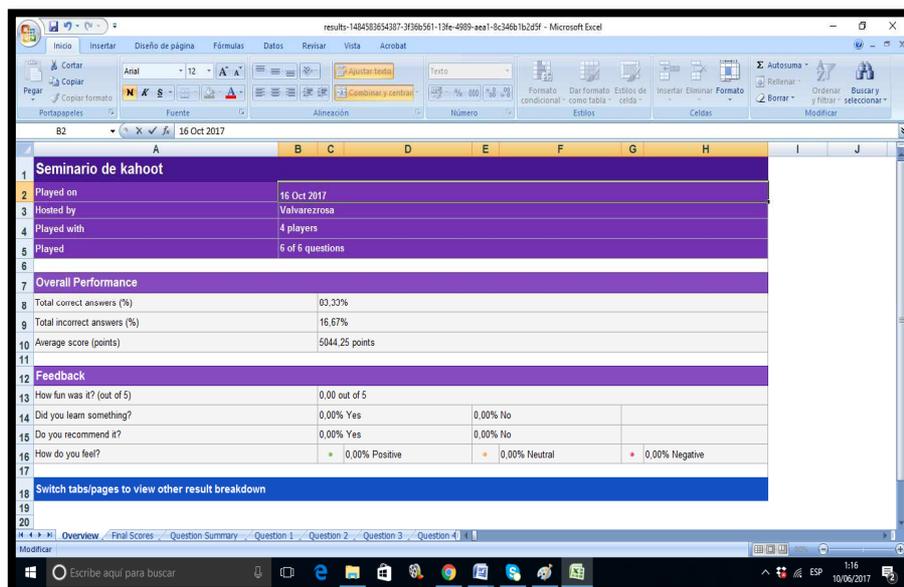


Imagen 3: Pantalla principal del resumen de puntuación.

² Para más detalle: <https://getkahoot.com/support/faq/>

1. ASIGNATURAS: ENSEÑANZA DE LA LENGUA ESPAÑOLA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA

DESARROLLO DE LAS HABILIDADES LINGÜÍSTICAS

Profesora: C. Vanesa Álvarez-Rosa [vane@usal.es]

La herramienta educativa Kahoot! se ha empleado a lo largo del presente curso en diferentes estadios temporales en sendas asignaturas

Objetivos: Los objetivos principales marcados en estas asignaturas han sido:

- Producir un ambiente motivacional en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje basado en el diálogo cooperativo y constructivo.
- Evaluar los conocimientos previos y adquiridos -durante este curso- de los alumnos.
- Presentarles una herramienta de autoevaluación.

Finalidad: La finalidad de los *kahoot* diseñados ha sido:

- En Enseñanza de la Lengua Española en Educación Primaria: comprobar el nivel de asimilación de conceptos ortográficos básicos recibido en años anteriores.
- En Comunicación Lingüística: comprobar el conocimiento previo que tenían los alumnos de los estudiantes de los dos Grados antes de recibir la explicación teórica.
- En Desarrollo de las habilidades lingüísticas: acercamiento lúdico a los conceptos fundamentales que serían vistos a lo largo del semestre y comprobación de los conocimientos adquiridos en el bloque I, “Marco conceptual”.

Enseñanza de la Lengua Española en Educación Primaria

Enlace: <https://play.kahoot.it/#/?quizId=c11df403-371f-49a6-9b28-b448cf4a6021>

Comunicación Lingüística

Enlace : <https://create.kahoot.it/#quiz/f447aeba-4a54-42b9-ba47-3dcfbfa799e1>

Desarrollo de las habilidades lingüísticas

Enlaces: <https://create.kahoot.it/#quiz/f4aa4ee0-590b-4a87-9ad0-10faf7fb62d4>
(aproximación lúdica a la asignatura)

<https://create.kahoot.it/#quiz/b8ad78ba-5a73-4e36-aa5c-e6a4280202e3>

(comprobación de los conocimientos aprendidos en los temas 1 y 2 del bloque I)

<https://create.kahoot.it/#quiz/589f0f00-7bcd-411b-ba6c-df413b66133e>

(comprobación de los conocimientos adquiridos en el tema 3 del bloque I)



Imagen 4: Características formales y generales del *kahoot* para la asignatura Enseñanza de la Lengua Española en Educación Primaria



Imagen 5: Características formales y generales del *kahoot* *¿Qué sabemos de comunicación lingüística?* para la asignatura homónima.

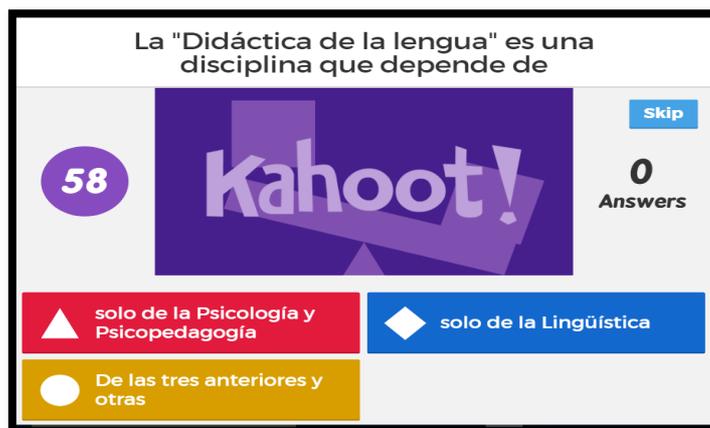


Imagen 6: Pantalla de una pregunta del *kahoot* *¿Qué sabemos de la didáctica de la lengua en EI?* de la asignatura Desarrollo de las Habilidades Lingüísticas

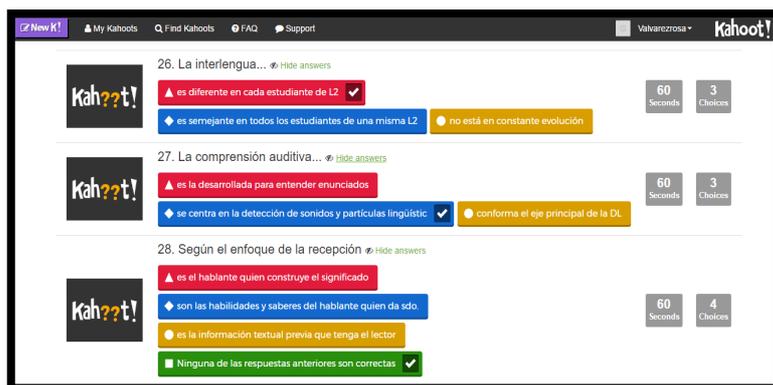


Imagen 7: Pantalla del docente para editar el *kahoot* “¿Qué he asimilado de los temas 1 y 2 DH?” de la asignatura Desarrollo de las Habilidades Lingüísticas

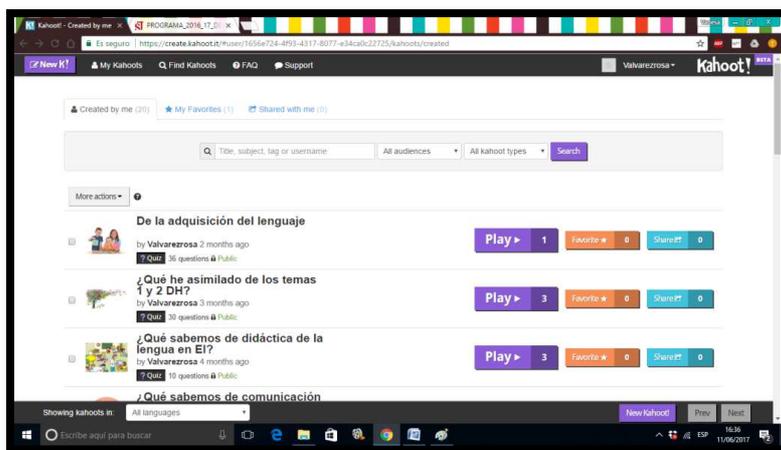


Imagen 8: Pantalla general de los tres *kahoot* de la asignatura Desarrollo de las Habilidades Lingüísticas

2. ASIGNATURAS: METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN Y DIAGNÓSTICO EN EDUCACIÓN

Profesor: José Luis Martín López [josegota@usal.es]

La aplicación *Kahoot!* se ha utilizado durante este segundo cuatrimestre del curso académico 2016/2017 en el Grado de Maestro en Educación Infantil y en el Grado de Maestro en Educación Primaria, dentro del área de Metodología de Investigación en Educación.

Atendiendo a los siguientes aspectos tenemos:

Resumen de *Kahoot!* En el área arriba mencionada, se han utilizado y creado diferentes Kahoot!

- *Metodología de investigación en educación.* Este *kahoot* recoge contenidos que se abordarán durante toda la asignatura: investigación educativa,

conocimiento científico, paradigmas, normas APA, técnicas de encuesta, investigación cuantitativa/cualitativa...

- *Derechos de autor y tipos de licencias (elaboración por terceros)*. En este recurso se pregunta sobre las diferentes tipos de derechos y licencias sobre las obras y materiales propios o de terceros y su clasificación para su posible reutilización.
- *Otros Kahoot!* Elaborados por el alumnado como evaluación continua de los aprendizajes. Se han elaborado por el alumnado y compartido entre todos mediante un foro en el aula virtual (Studium):
 - Tipos de conocimiento.
 - La observación.
 - Sociometría.
 - Encuestas.
 - ...



Imagen 9: *Kahoot* en Studium

- *Kahoot! para la comprobación de conocimientos adquiridos*. Los contenidos que tratarían de recogerse mediante esta app estaban enfocados en evaluación final de conocimientos y realizados también por el propio alumnado, no obstante no ha dado tiempo a su realización. Adjunto captura de pantalla:

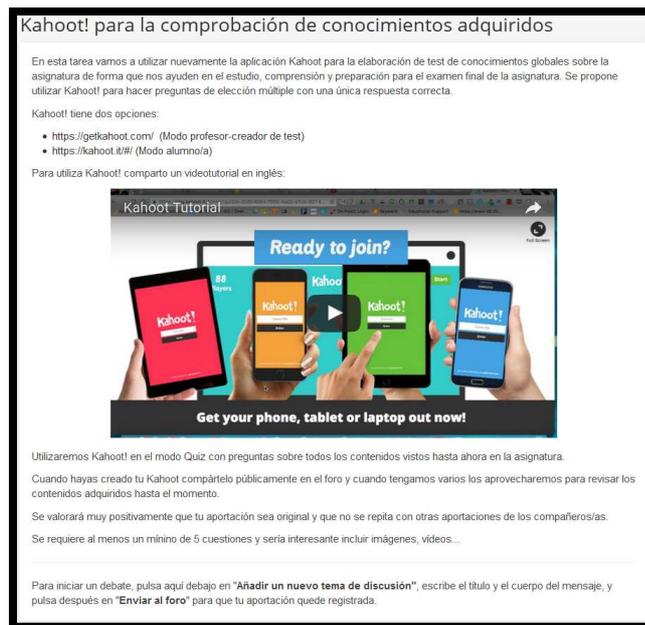


Imagen 10: Kahoot! para la comprobación de conocimientos adquiridos

Objetivos: los objetivos perseguidos con el uso de esta aplicación en el área que imparto son los siguientes:

- Estimular un ambiente de aprendizaje lúdico y significativo.
- Presentar los conocimientos de una manera atractiva.
- Generar un clima de aprendizaje cooperativo.
- Evaluar el seguimiento del alumnado.
- Ayudar a adquirir conocimientos.
- Utilizar la *app* como un instrumento de recogida de información propio de las metodologías de investigación en educación.

Finalidad: la finalidad de los *kahoot* diseñados ha sido:

- *Metodología de investigación en educación.* Realizar una evaluación inicial del alumnado al mismo tiempo que éstos pueden hacerse una idea global de los contenidos de la asignatura.
- *Derechos de autor y tipos de licencias (elaboración por terceros).* Comprobar los conocimientos previamente explicados en una sesión teórica y dejar esclarecidos los diferentes tipos de licencias y derechos de uso de materiales de terceros.
- *Otros Kahoot!* La finalidad es que el alumnado mediante un ambiente de aprendizaje cooperativo compartiese sus propios *kahoot*, de elaboración propia, para fijar conocimientos y afianzar contenidos para una prueba de contenidos (examen parcial).
- *Kahoot! para la comprobación de conocimientos adquiridos.* La finalidad era comprobar los conocimientos adquiridos a nivel global por todo el alumnado durante la asignatura. No se ha realizado.

Enlaces:

- *Metodología de investigación en educación.* <https://play.kahoot.it/#/k/632a3d63-33b2-4eab-a0e0-4927b418f47c>
- *Derechos de autor y tipos de licencias (elaboración por terceros).* <https://play.kahoot.it/#/k/f9764f1e-8100-4f9b-a4ab-c3397102c994>
- *Otros Kahoot! Entre otros elaborados en grupo por el alumnado tenemos:*
<https://play.kahoot.it/#/k/cb230829-6cae-425e-adf4-2960cc769168>
<https://play.kahoot.it/#/k/be9ee761-65df-482d-a18b-ae873ee4e718>
<https://play.kahoot.it/#/k/ea51d468-a069-4d7b-84eb-a3169203e8f2>
- *Kahoot! para la comprobación de conocimientos adquiridos (no realizado).*

Observaciones y valoración personal:

- A modo de reflexión sobre el uso de *Kahoot!* en el entorno educativo universitario, considero que es una herramienta muy valiosa por el carácter lúdico e interactivo que transmite al proceso de enseñanza-aprendizaje.
- El alumnado ha tenido que usar sus propios dispositivos (smartphones) para utilizar la app, pero esto no ha resultado ser un gran inconveniente, aunque algún alumnado sí que ha señalado el consumo de datos, poca batería...
- No existen problemas de uso de *Kahoot!* por varios usuarios (alrededor de 50 alumnos), lo cual es un aspecto muy positivo a contemplar. También puede usarse en diferentes dispositivos independientemente del sistema operativo que utilicen.
- Se genera un ambiente competitivo “positivo” en el aula por los puntos que arroja la aplicación a cada usuario cuando se está jugando, lo que hace que el alumnado mantenga el interés y trate de responder lo mejor posible.
- Lo volvería a utilizar en mis clases.

Algunas fotografías:



Imagen 12: Durante una sesión con *Kaboot!*



Imagen 13: Durante una sesión con *Kaboot!*

3. ASIGNATURA: FUNDAMENTOS DE GEOGRAFÍA E HISTORIA
Profesor: Raimundo Moreno Blanco [raimoreno@usal.es]

Es larga la tradición educativa en el uso de concursos y cuestionarios como herramienta de trabajo con el alumnado. Lógicamente, hasta los últimos años, éstos se habían empleado mayoritariamente en formatos tradicionales tanto de papel como de forma oral. En la actualidad los docentes podemos además servirnos del uso de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje como recurso motivador y acorde al momento en que vivimos. En este nuevo ámbito, la aplicación *Kaboot!* se muestra como una de las más novedosas y útiles,

avalada por reconocimientos como el reciente premio concedido como *Startup of the year* en Noruega en la edición 2015 de los *Nordic Startups Awards*.

En la asignatura *Fundamentos de Geografía e Historia*, que se imparte en el primer semestre del segundo curso del Grado en Maestro de Educación Primaria, se ha empleado la herramienta destinando para ello parte de dos sesiones teóricas y una sesión práctica de dos horas. En las primeras, se buscaba que los alumnos experimentasen con la aplicación desde el punto de vista del discente. Para ello, se presentó en el aula la aplicación y se trabajó con un *kahoot* en referencia al temario, concretamente sobre Historia y manifestaciones artísticas durante la dominación romana de la Península Ibérica. En él se propusieron diez cuestiones sencillas que en esta primera sesión tenían interés como elemento motivador por medio de las TIC, en un tipo de asignatura en que tradicionalmente no se han empleado con frecuencia. Al tiempo, se planteaba una activación de conocimientos previos y una detección de posibles lagunas para así afrontar el contenido de la unidad intentando paliar las carencias más significativas que se detectaron.

El título del *kahoot* es “La Península Ibérica en la Antigüedad: Roma”. Las preguntas propuestas, sencillas para alumnos universitarios pero que no por ello dejaron de deparar sorpresas en algunas respuestas, fueron las siguientes: 1 ¿La cultura romana tuvo lugar antes o después del nacimiento de Cristo?; 2 ¿En qué siglo llegaron los romanos a la Península Ibérica?; 3 De entre los sistemas de gobierno en Roma ¿Cuál tuvo lugar antes?; 4 ¿Qué fue la romanización?; 5 ¿Qué idea tenían de “lo artístico” los romanos durante la República?; 6 ¿Cuál de los siguientes personajes fue un escritor nacido en la Hispania romana?; 7 ¿Cuál era la lengua empleada por los romanos?; 8 ¿Son Las Medulas (León) un paisaje producido por los romanos?; 9 ¿Cuál es la función de un acueducto?; 10 ¿Qué tipo de vida consideraban más elevado de forma general?. Para todas ellas se dieron cuatro opciones de respuesta, que se debía elegir en un tiempo máximo de veinte segundos.

Los porcentajes de acierto fueron los siguientes:

- 1.- 48,72 %
- 2.- 64,29 %
- 3.- 25,58 %
- 4.- 64,29 %
- 5.- 6,98 %

- 6.- 62,79 %
- 7.- 90,7 %
- 8.- 85,71 %
- 9.- 86,05 %
- 10.- 46,51 %

Realizado el *kahoot* y revisados los datos obtenidos por parte del profesor, se comenzó en la siguiente clase con el desarrollo del tema haciendo hincapié en aquellos aspectos que mostraban mayor desconocimiento. Una vez finalizada la exposición, se volvió proponer al alumnado la realización del mismo *Kahoot* también en el desarrollo de una clase teórica. En esta ocasión, los porcentajes de acierto fueron los siguientes:

- 1.- 58,7 %
- 2.- 55,32 %
- 3.- 86,96 %
- 4.- 91,30 %
- 5.- 36,96 %
- 6.- 71,74 %
- 7.- 89,13 %
- 8.- 97,78 %
- 9.- 97,78 %
- 10.- 77,78 %

El resultado de la comparación de los porcentajes de acierto arroja un significativo aumento de las respuestas correctas en el segundo cuestionario. Sin duda, ello ha de estar relacionado con la identificación por parte del profesor de algunas carencias en los conocimientos por medio de la aplicación y el énfasis en esas cuestiones a la hora de exponer la teoría en el aula.

Posteriormente, ya en una sesión práctica, se explicó detalladamente el uso y las posibilidades de la aplicación desde el punto de vista del docente a los alumnos de Educación Primaria, a fin de que en un futuro puedan emplearla en sus aulas.

Prosiguió la práctica con la realización por parte de cada alumno de un *kaboot* centrado en las Ciencias Sociales dirigido a su futuro alumnado. Para finalizar mostrando a los futuros docentes el interés de los datos que pueden obtenerse a través de la aplicación, se les revelaron los datos que ellos mismos habían obtenido la primera vez que completaron el cuestionario. Pudieron comprobar que no se trata únicamente de un juego, sino que a través de él se obtiene una información detallada del punto de partida sobre los conocimientos del alumnado. Se puso esto en relación con el desarrollo de las explicaciones teóricas dadas y, por último, se mostraron los datos que ofrecía la aplicación tras realizar por segunda vez el cuestionario, que fueron significativamente mejores.

En conclusión, con el uso de la aplicación *Kaboot!* en un aula del Grado en Educación Primaria creemos haber conseguido, en un primer momento, hacer más lúdica y participativa una asignatura que, en principio, parecía avocada a la prevalencia de las clases teóricas. Por otra parte, el alumnado ha conocido a través de su uso desde los roles del discente y del docente una nueva herramienta que triunfa por sus posibilidades en el ámbito educativo a nivel internacional y que creemos permitirá mejorar su futura labor profesional.

4. ASIGNATURA: EDUCACIÓN AUDITIVA

Profesor: Santiago Ruiz Torres [santruiz@usal.es]

Contexto preliminar: Educación Auditiva es una asignatura optativa de 4º curso, dentro de la Mención de Educación Musical. Este curso hemos sido dos los docentes a su cargo: la profesora Consuelo de la Vega Sestelo, a quien le ha correspondido impartir el bloque de identificación de intervalos, acordes y escalas; a mi cargo ha estado el bloque de estilos musicales. En él básicamente los alumnos analizan diversos tipos de música, tanto actual como histórica (música clásica), con vistas a su potencial programación en las aulas de Infantil y Primaria.

Ese carácter optativo conduce a que, por regla general, sean pocos los estudiantes que cursan la asignatura. En relación a otros años, la matrícula ha sido especialmente reducida: tan solo cuatro alumnos sobre el total de veintiuno que cursaban la Mención en 4º. Lógicamente, una de las metas que he perseguido es incrementar su atractivo con el fin de que, en cursos próximos, cuente con más estudiantes y, como consecuencia de ello, se eleve el Índice de Necesidades Docentes de mi Área. Uno de los recursos implementados ha sido la aplicación *Kaboot!*, de la que pronto pude verificar su idoneidad de cara a evaluar los

contenidos de la asignatura: primero, su elevada carga teórica se prestaba a plantear preguntas sobre los conceptos y estilos musicales trabajados; y segundo, la aplicación permite responder cuestiones sobre la base de una audición, algo fundamental para una asignatura como Educación Auditiva.

Objetivos: una vez examinadas las potencialidades de la aplicación *Kahoot!*, planteé los siguientes objetivos:

- Diseñar un cuestionario de 100 preguntas en el que se haga repaso de todos los estilos musicales trabajados; de ellas al menos un 20% deben estar asociadas a una audición.
- Plantear cuestiones preferentemente sobre conceptos claves de la asignatura; de manera secundaria, que alternen preguntas de sencilla resolución con aquéllas más complejas con el fin de mantener la atención de los estudiantes.
- Observar las reacciones de los alumnos en la implementación del cuestionario *Kahoot!* al objeto de verificar su idoneidad como instrumento de evaluación.
- Analizar los puntos fuertes y débiles de mi docencia en la asignatura en función del índice de aciertos alcanzado por los estudiantes.

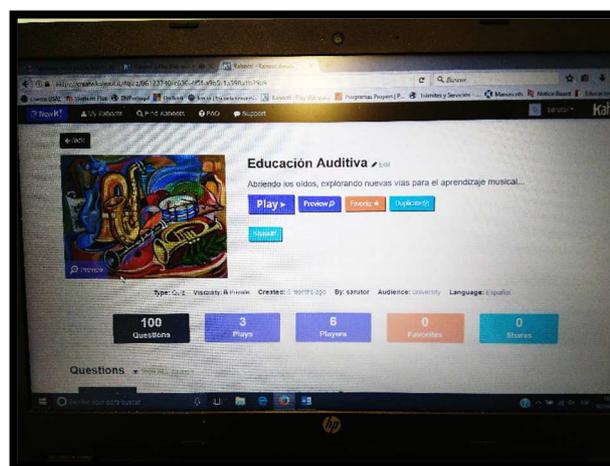


Imagen 14: Presentación del *Kahoot!* “Educación Auditiva”

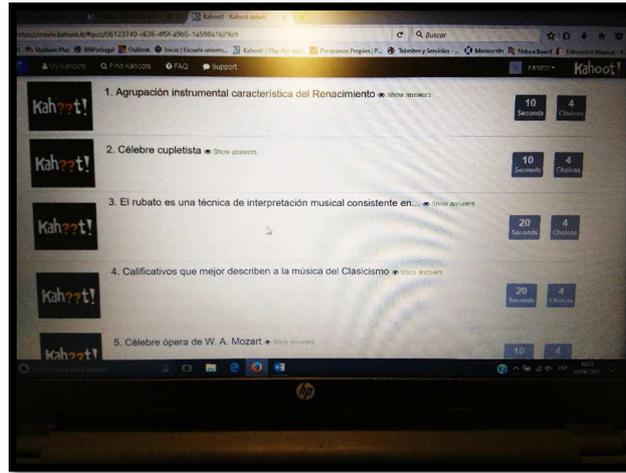


Imagen 15: Detalle del listado de preguntas planteadas

Desarrollo: El cuestionario *Kahoot!* se programó en la última sesión de la asignatura, acaecida el martes 20 de diciembre de 2016. Con antelación, los estudiantes fueron avisados de que ese día iba a evaluar los contenidos de la asignatura a través de dicha aplicación, para lo cual debían traer algún dispositivo electrónico con conexión a internet: *smartphones*, tabletas u ordenadores. Salvo un estudiante, todos desconocían *Kahoot!* y su potencial para “gamificar” el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el transcurso de la sesión se dieron dos circunstancias que repercutieron negativamente en la puesta en marcha del juego. Por un lado, dos de los cuatro estudiantes no pudieron completar todas las preguntas, pues tuvieron problemas de conectividad con sus dispositivos. Planteé como solución alternativa que se unieran a otro compañero para seguir jugando. En segundo lugar, el cuestionario de 100 preguntas se reveló demasiado largo: en la pregunta 62 decidí dar por acabado el juego, dado que el cansancio de los alumnos era más que evidente. Salvo en ese tramo final, su receptividad fue muy alta; más aún, los dos alumnos que estudian el Grado de Educación Primaria me comentaron que les gustaría más adelante emplear la aplicación en sus clases. Todos concordaron en afirmar que Kahoot! era un excelente recurso para incrementar el interés de los estudiantes hacia contenidos a priori poco atractivos; principalmente por su apariencia de juego de competición, pero también por el uso de las TIC como soporte.

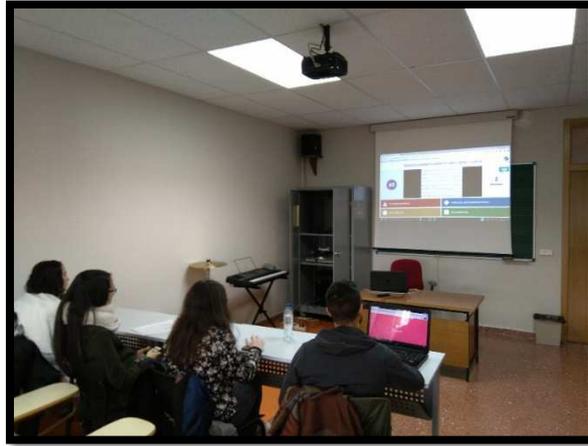


Imagen 16: Desarrollo del Kahoot! “Educación Auditiva”

Análisis de los resultados: el 58’74% de las 62 preguntas planteadas fueron correctamente contestadas. Aunque a simple vista no parece un porcentaje elevado, cabe señalar que había preguntas complejas, cuya respuesta requería haber estudiado previamente. Es cierto que aconsejé a los estudiantes revisar los apuntes de clase para la sesión *Kahoot!*, pero nadie lo hizo dada la cantidad de trabajos y exámenes que debían realizar en el final del semestre. La mayor puntuación fue de una estudiante que logró contestar correctamente 41 de las 62 cuestiones planteadas: un 66’1% del total, lo que no es una cifra nada desdeñable; los peores resultados fueron de 31 respuestas acertadas sobre 60 y de 17 sobre 32 (recuerdo aquí que hubo dos estudiantes que no pudieron completar todas las preguntas por fallos de conectividad con sus dispositivos electrónicos).

Haciendo balance general, se verifica que las preguntas con peores resultados fueron aquellas referidas a conceptos técnicos, o que presentaban algún tipo de trampa. No obstante, también ha habido sorpresas inesperadas entre aquellas cuestiones que a priori consideraba de fácil resolución; así por ejemplo, indicar el periodo histórico en que surge el género sonata. En su momento indiqué que en el Barroco e insistí lo suficiente sobre ello (o al menos esa fue mi impresión). Sólo un estudiante contestó correctamente: uno de ellos retrasó su aparición al Clasicismo y dos lo remontaron al Renacimiento (!), periodo en el que apenas se desarrolla la música instrumental. También veo necesario reformular alguna pregunta cuyo enunciado y posibles respuestas dan pie al equívoco; sirva de ilustración la cuestión relativa al periodo cuya música hace gala de frecuentes modulaciones. De las cuatro opciones dadas – Renacimiento, Barroco, Clasicismo y Romanticismo–, ésta última era la correcta. La

modulación ciertamente es una característica distintiva de la música romántica, pero también es relativamente frecuente en el Barroco y en el Clasicismo.

Las preguntas planteadas sobre la base de una audición cosecharon en general buenos resultados. Sin embargo, cometieron también errores bastante llamativos, como fue la identificación de la forma musical del célebre rondó “Alla Turca” de Mozart: nadie acertó con que era un rondó y hubo respuestas tan disparatadas que lo asociaban con la fuga “bachiana”. A rasgos generales, el porcentaje de aciertos fue mayor en aquellas preguntas referentes a temas impartidos en fecha más reciente.

Valoración personal: mi impresión general sobre la aplicación *Kaboot!* es francamente satisfactoria. Como profesores, nos permite conocer con precisión el punto en que se hallan los estudiantes en relación a los contenidos impartidos. La apariencia de juego competitivo incrementa su atractivo y las ganas de probarse entre los participantes. El único aspecto que hay que vigilar es la conectividad a internet, si no es buena es muy probable que su desarrollo se vea obstaculizado. Doy por seguro que volveré a utilizar *Kaboot!* en Educación Auditiva, ya que sus características técnicas se adecúan perfectamente al perfil de la asignatura: elevada carga conceptual y posibilidad de formular preguntas sobre la base de audiciones musicales. A partir de la experiencia de este curso, creo conveniente reducir el número de preguntas planteadas; en ese sentido, un límite no superior a las 40 cuestiones me parece más que razonable. Como he podido verificar, la motivación de los estudiantes, y por ende su concentración para resolver las cuestiones de manera exitosa, disminuye si se les somete a una evaluación demasiado prolongada. Mi propósito para próximos cursos es extender la utilización de *Kaboot!* por más sesiones: en vez de mero instrumento para la evaluación final, lo implementaré al término de cada tema con vistas a tener una visión más progresiva del proceso de enseñanza-aprendizaje.

5. ASIGNATURA: EXPRESIÓN MUSICAL

Profesor: Concepción Pedrero Muñoz [cpedrero@usal.es]

La aplicación *Kaboot!* ha sido llevada a la práctica con los estudiantes de 3º curso del Grado de Infantil en la asignatura Expresión Musical en Educación Infantil con la finalidad de repasar contenidos y valorar los aprendizajes.

Objetivos:

- Repasar y afianzar contenidos del Área de Educación Musical.
- Evaluar los aprendizajes del tema curricular.
- Motivar a los estudiantes utilizando dispositivos móviles y ordenadores portátiles con estrategias de gamificación.
- Enriquecer la experiencia de aprendizaje motivando el comportamiento de los estudiantes en el aula.

Las *fortalezas* encontradas en la herramienta *Kahoot! (Quiz)* son el permitir crear cuestionarios en línea para que los estudiantes respondan a través de sus dispositivos móviles personales, Tablet o con el ordenador personal, y así, de una forma divertida y diferente proporcionando una retroalimentación bilateral. Al final de dicha actividad, esta herramienta nos permite también crear una encuesta para que el alumnado califique la utilidad de la actividad y así, el profesor puede obtener una retroalimentación, un tanto más informal, por parte del alumno, que le puede ayudar en el diseño de actividades futuras.

Con *Kahoot!* están presentes elementos de la gamificación, como son los puntos que se van obteniendo a medida que se avanza y otra singularidad es que permite competir con otros participantes, convirtiéndose el proceso de aprendizaje en todo un desafío y aumentando la motivación.

Teniendo en cuenta las mejoras del proceso, después de ver los resultados, creo que con esta herramienta y el cuestionario ofrecido a los estudiantes se puede repasar los contenidos más arduos de una asignatura después de una explicación para comprobar los aprendizajes y utilizar como evaluación inicial o diagnóstica para determinar cuál es el punto de partida (capacidades-competencias, su materialización en habilidades y destrezas, el dominio de conceptos y procedimientos, actitudes o disposiciones), a partir de él, programar y realizar la intervención adecuada.

Los objetivos han sido conseguidos, motivando a los estudiantes con una herramienta de gamificación, repasando los contenidos del currículo de Educación Musical en Infantil en ordenadores portátiles o en sus dispositivos móviles. La pequeña experiencia evaluadora de contenidos como evaluación final no me parece correcta, tendríamos que poner muchas preguntas y más tiempo para su ejecución. Como desafíos, propongo utilizar esta herramienta como:

- Gamificación superficial o de contenido, utilizándose en periodos cortos y de forma puntual en nuestra actividad docentes universitaria.
- Herramienta de repaso o evaluación inicial o diagnóstica.

- Herramienta de presentaciones de exposiciones en clase por los estudiantes con el fin de involucrar a sus compañeros en las actividades y reforzar los temas de su exposición.

Algunas fotografías durante la realización en el aula:



Imagen 17: *Kaboot!* en Expresión Musical



Imagen 18: *Kaboot!* en la pantalla particular del dispositivo estudiantil vs. pantalla general

6. ASIGNATURA: EVALUACIÓN DEL LENGUAJE
Profesor: María Gómez Vela [mgv@usal.es]

Esta aplicación ha sido utilizada para hacer un seguimiento del aprendizaje realizado por los estudiantes a modo de evaluación de conocimientos adquiridos durante el cuatrimestre. El contenido evaluado iba desde los objetivos de la evaluación del lenguaje en el contexto

escolar a procedimientos (observación, análisis de muestras de lenguaje espontáneo) y pruebas concretas (Registro fonológico Inducido, etc.) para llevarla a cabo.

Para más detalle del *kahoot* llevado al aula, diríjense a la siguiente dirección:

<https://create.kahoot.it/#quiz/0f46a819-7390-4ec0-81b1-8688224e34e8>

Valoración personal: dinámico, útil, motivador.

7. ASIGNATURA: LENGUA Y CULTURA

Profesor: Ana Alonso Alonso [analonso@usal.es]

Resumen

Hemos optado por aplicar el programa *Kahoot!* en el aula de enseñanza de lengua inglesa en el Grado de Turismo de la Escuela Universitaria de Educación y Turismo de Ávila, Universidad de Salamanca; en concreto se ha aplicado en la asignatura Lengua y Cultura - Inglés- del segundo curso.

Se ha diseñado un *Quiz* (juego o concurso, podríamos decir), con la herramienta *Kahoot!*; en el que se opta por utilizar como enunciado o base de información, sobre el que versarán las cuestiones, un video tomado de *YouTube* (*), en morfología texto, con vocabulario y párrafos descriptivos de situaciones de turismo y viaje, centrado en mostrar vocabulario, frases y descripción en párrafos concisos pero amplios de situaciones relativas a la especialidad.

(*) <https://www.youtube.com/watch?v=Vd1Q8vHEmTc>

Objetivos

El vídeo se pasa inicialmente al aula en varias ocasiones, pudiendo los alumnos escuchar y leer simultáneamente el contenido; seguidamente se reproduce una o varias ocasiones permitiendo al alumno solamente percibir el audio. Se pretende:

- Estimular la atención y concentración en la observación y percepción del bagaje que se muestra.
- Mejorar la apreciación, captación y fijación de los contenidos.
- Identificar vocabulario, frases y descripciones conocidas

- Adquirir y fijar nuevo vocabulario, frases, expresiones, descripciones, etc.
- Practicar lectura, escucha y comprensión.
- Fijación refleja de elementos. Se aprende por la acción inconsciente que genera el *Quiz* de *Kahoot!* al participar de su desarrollo.

Finalidad

Con las áreas de *Discussion* y *Survey*, el alumno puede experimentar y establecer un baremo en relación:

- a) A su propio contraste de conocimiento previo
- b) En relación a la evolución en adquirir destrezas con la ejercitación obtenida al realizar la prueba *kahoot* diseñada.
- c) Término comparativo con los demás alumnos concursantes que estimula el aprendizaje por la competencia.

El formulario mecanizado de resultados muestra las puntuaciones obtenidas para la percepción por el alumno de las variables recién listadas.

Título *Kahoot*

El *Quiz* diseñado y utilizado se ha titulado:

English Vocabulary and Language Comprehension Around Travel and Tourism.

Observaciones y valoración personal

Dentro de las nuevas tecnologías disponibles como herramientas para la enseñanza, *Kahoot!* es uno de los múltiples recursos adquiribles desde el ordenador con Internet.

Destacamos positivamente su accesibilidad en abierto o gratuita. El *interface* podríamos describirlo en conjunto como “coherente” al ser una utilidad para la enseñanza que debe de gozar de diseño e intención didácticos; es sencillo e intuitivo y al tiempo versátil y agradable de manejo, permitiendo en pocas sesiones acceder a casi todos sus recursos optimizando así las posibilidades de uso en el diseño de los ejercicios, su ejecución y resultados, tanto para profesor como alumnado.

El propio diseño de los *kahoot* o concursos se nos ha revelado con potencial propio como ejercicio o labor de campo a confeccionar por los propios alumnos, encontrando en ello

una fórmula amena y creativa de ejercitar las destrezas de la lengua en aprendizaje tanto estratégicamente en su conjunto como en una operativa táctica trabajando objetivos puntuales como comprensión o vocabulario.

La experiencia en la clase se muestra francamente retributiva en el desarrollo de la enseñanza y en la consecución de objetivos de aprendizaje.

El formato capta inmediatamente una atención espontánea e inconsciente en los alumnos que les lleva a interesarse en la clase participando con interés, lo que es siempre indicio de consecución de buenos resultados en el incremento de conocimientos.

Kaboot! resulta efectivo, por tanto, tanto para que el alumno aprenda el contenido marcado como, y no menos importante, para generar en él una impronta de interés, atención y curiosidad por lo que hace en la clase y por adquirir conocimientos, garantía para crear un hábito de estudio y formación continua; hoy día diríamos que imprescindible en cualquier dedicación laboral y profesional.

En definitiva, descubrir *Kaboot!* como herramienta didáctica y trabajar con él en sus fases de diseño y en clase, ha sido francamente agradable y retributivo, tanto para el docente como para los alumnos, recomendando francamente su uso particularmente en el aula de enseñanza de lengua extranjera en general y de inglés como lengua de especialidad en el Grado de Turismo.

8. ASIGNATURAS: CURSO DE LENGUA Y CULTURA ESPAÑOLAS PARA ESTUDIANTES SINOHABLANTES PROCEDENTES DE SHANGHAI INTERNATIONAL STUDIES

CURSO DE LENGUA Y CULTURA ESPAÑOLAS PARA ESTUDIANTES PROCEDENTES DE EASTER MICHIGAN UNIVERSITY

Profesora: Cristina Martínez Vaquero [crismarvaq@usal.es]

He utilizado la plataforma educativa *Kaboot!*, de gamificación del aprendizaje en el aula, en algunas de las asignaturas que imparto con grupos de estudiantes de dos nacionalidades diferentes, china y estadounidense.

Como usuaria de esta aplicación he optado por utilizar, de entre las opciones que ofrece, los *quiz* o cuestionarios puesto que es la que mejor se adaptaba a mis necesidades y a las del grupo-clase a lo largo del curso.

ASIGNATURAS Y GRUPOS EN LAS QUE HE UTILIZADO KAHOOT:

1. Curso de Lengua y Cultura Española para estudiantes sinohablantes procedentes de Shanghai International Studies University

Estos alumnos, que realizan un curso de 36 semanas de duración con las asignaturas de Comunicación, Lengua Española y Cultura Española, han realizado kahoots en las siguientes materias:

LENGUA ESPAÑOLA

Nombre del *Kahoot*: Competencia Gramatical A2-B1

Link: <https://create.kahoot.it/#quiz/1186f3a6-2fb4-45fd-ac7b-421c391f1b4e>

Contenido: Aspectos de la gramática española correspondientes a los niveles de referencia del español A2-B1 (85 cuestiones).

Objetivos:

- Valorar el conocimiento de los recursos gramaticales de la lengua española para este nivel (A2-B1) después de haber sido explicados en el aula.
- Valorar la capacidad de utilizar los recursos aprendidos después de haber sido trabajados en el aula en diferentes contextos.
- Aumentar la motivación de los alumnos y fomentar su participación en todo el proceso de aprendizaje incluida su evaluación.
- Utilizar las TIC mediante una mecánica de juego que complementa el aprendizaje y que a su vez lo evalúa.
- Utilizar una metodología de evaluación diferente a la tradicional prueba escrita de lápiz y papel.
- Utilizar una metodología de evaluación que me permita disponer de los resultados conseguidos por el grupo-clase de manera inmediata y con información detallada de cada una de las cuestiones planteadas.

Finalidad: Utilizar esta herramienta educativa como **medio de evaluación de parte de los contenidos** del segundo trimestre.

Nombre del Kahoot: Formas de expresar futuro

Link: <https://create.kahoot.it/#quiz/728220b3-560c-490a-8d6f-04ef514a0baf>

Contenido: El futuro en la lengua española utilizando diferentes formas y tiempos verbales como el futuro simple, la perífrasis verbal *ir a + infinitivo*, y el presente simple. (20 cuestiones).

Objetivos:

- Valorar el conocimiento de los tiempos y formas para expresar futuro en la lengua española después de haber sido explicados en el aula.
- Valorar la capacidad de utilizar los recursos aprendidos en esta unidad en contraste con otros adquiridos anteriormente.
- Repasar contenidos.
- Aumentar la motivación de los alumnos y fomentar su participación en todo el proceso de aprendizaje incluida su evaluación.
- Utilizar las TIC mediante una mecánica de juego que complementa el aprendizaje y que a su vez lo evalúa.
- Utilizar una metodología de evaluación diferente a la tradicional prueba escrita de lápiz y papel.
- Utilizar una metodología de evaluación que me permita disponer de los resultados conseguidos por el grupo-clase de manera inmediata y con información detallada de cada una de las cuestiones planteadas.

Finalidad: Utilizar esta herramienta educativa como **medio de evaluación de parte de los contenidos** del segundo trimestre.

Nombre del Kahoot: Futuro y Condicional Simple

Link: <https://create.kahoot.it/#quiz/0de1c060-d78e-4e17-bcee-c803d8c175d2>

Contenido: Contraste entre los diferentes usos del futuro simple y el condicional simple en la lengua española. (21 cuestiones)

Objetivos y finalidad: Son comunes a los del *kaboot* anterior pero con referencia a los tiempos de futuro y condicional.

Observaciones y valoración personal:

Con el uso de estos *kaboot* no solo he conseguido alcanzar los objetivos y finalidad expuestos anteriormente sino que me he encontrado con una herramienta educativa que:

- Permite reducir la presión que sienten los estudiantes al enfrentarse a una prueba de evaluación. Los alumnos que tenemos hoy en día en nuestras aulas están muy familiarizados con las TIC y utilizarlas para este fin reduce esa “seriedad” y “tensión” que caracteriza a los test o exámenes de evaluación tradicionales.
- Ofrece a los alumnos los resultados de las cuestiones de forma inmediata e individualizada. A medida que realizan el cuestionario, cada alumno va conociendo su grado de acierto y su ranking con respecto al resto de compañeros. En mi opinión esto complementa el aprendizaje y lo completa, puesto que si la respuesta dada es correcta ese aprendizaje se consolida al momento, mientras que si la respuesta dada es incorrecta inmediatamente el alumno es consciente de su error y modifica el aprendizaje erróneo. También crea cierta competencia en grupo lo que considero positivo al lograr más motivación y esfuerzo por hacerlo bien.
- Ofrece al profesor, también a lo largo de la realización del cuestionario, el grado de acierto de su grupo en cada una de las cuestiones y el tiempo que se necesita para elegir una opción. Esto también es información útil para evaluar el grado de asimilación y claridad de los contenidos aprendidos.
- Ofrece al profesor una tabla completa (Excel) con todo tipo de información sobre el trabajo realizado unos segundos después de haberlo terminado. Evita el trabajo de corrección que tanto tiempo nos lleva y nos informa de cuáles y cuántos son los errores cometidos. Sabemos al momento lo que, en general, no se ha entendido, lo que sí y lo que está equivocado resultando muy útil para preparar un trabajo de repaso, refuerzo o ampliación en caso necesario.

También me he encontrado con algunos puntos débiles a la hora de utilizar la plataforma:

- Que los dispositivos móviles pueden bloquearse o quedarse colgados a mitad del cuestionario. Esto me ha ocurrido en un par de ocasiones y lo solucioné ofreciendo al alumno afectado un papel en blanco para anotar las respuestas del cuestionario. Posteriormente añadí esos resultados en la hoja de Excel así tuve registrados todos los resultados del grupo.
- Que existe dependencia de la WIFI de cada centro o aula concreta. Si la señal no es buena la práctica puede verse interrumpida al afectar tanto al ordenador del profesor desde donde se emite el cuestionario como a los dispositivos móviles de los alumnos. En caso de duda, utilicé el aula de informática del centro donde los estudiantes usaron un PC.
- Que no hay oportunidad de cambiar la opción elegida una vez que ha sido marcada. A veces los estudiantes se dan cuenta de ello pero si ya han marcado no pueden rectificar su respuesta creando, a veces, sensación de rabia o frustración. Por el lado positivo, les ayuda a ser pacientes y leer bien y asegurarse antes de elegir su respuesta.
- Que los alumnos no tienen posibilidad de dejar alguna pregunta sin contestar y volver a ella después para pensarla con tranquilidad, ni pueden repasar lo que han hecho. Algunos echan de menos esta opción puesto que es algo que están acostumbrados a hacer según las formas de evaluación tradicionales.

CULTURA ESPAÑOLA

Nombre del *Kahoot*: Comunidad de Madrid

Link: <https://create.kahoot.it/#quiz/c5800c86-1e0e-4e74-af81-f593abbbb315>

Contenido: Información básica y representativa de la Comunidad Autónoma de Madrid.
(20 cuestiones).

Objetivos (compartidos con el resto de *kahoot* realizados en clase de Cultura Española)

- Mediante los cuestionarios:

- Evaluar conocimientos previos sobre un tema concreto.
- Presentar nuevos conocimientos.
- Repasar contenidos.
- Evaluar el aprendizaje adquirido.
- Permitir investigar, crear, colaborar y compartir conocimientos en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Lograr que los alumnos sepan diseñar cuestiones relevantes sobre la materia estudiada en forma de cuestionarios y minijuegos similares al realizado por el profesor.
- Fomentar la creatividad y el trabajo en equipo.
- Aumentar la motivación de los alumnos y fomentar su participación en el aula tomando un papel activo en su aprendizaje.
- Utilizar las TIC mediante una mecánica de juego que complementa el aprendizaje.

Finalidad: Utilizar esta herramienta educativa como **medio de evaluación de los conocimientos adquiridos sobre esta materia**. Ofrecer este cuestionario a los alumnos como **ejemplo** para realizar, por sí mismos, los **kahoot posteriores en** otros temas tratados en esta clase.

Nombre del *Kahoot*: Castilla y León

Link: <https://create.kahoot.it/#quiz/4bf04a79-e6f2-4b1d-97c4-127c9e4ab9b1>

Contenido: Algunos de los aspectos más representativos de la Comunidad Autónoma de Castilla y León. (15 cuestiones).

Finalidad: Utilizar esta herramienta para **evaluar los conocimientos previos** sobre esta comunidad y **presentar nuevos conocimientos**.

Nombre del *Kahoot*: Geografía e Historia

Link: <https://create.kahoot.it/#quiz/21bb4573-b489-467c-9ee2-62ac65405b18>

Contenido: Aspectos generales de la geografía actual española y su historia. (40 cuestiones).

Finalidad: Utilizar esta herramienta educativa como **medio de evaluación de los conocimientos adquiridos** sobre esta materia después de su explicación en el aula.

Observaciones y valoración personal:

En esta asignatura el trabajo con *kahoots* también ha sido muy satisfactorio. Se han conseguido los objetivos planteados y los alumnos han tomado un papel muy activo en su proceso de aprendizaje lo que ha fomentado el trabajo en equipo y la motivación en el aula.

Estos cuestionarios han sido recursos que me han permitido cumplir distintas finalidades en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Los de *Geografía e Historia y Comunidad de Madrid* me han servido para evaluar los conocimientos adquiridos obteniendo resultados inmediatos y el de *Castilla y León* me permitió evaluar conocimientos previos y presentar otros nuevos. Además, han servido a los alumnos como ejemplo para crear sus propios cuestionarios puesto que como tarea de clase tuvieron que trabajar en equipos para investigar sobre un tema concreto de la cultura española, seleccionar información relevante y utilizarla para elaborar cuestionarios que respondieron el resto de sus compañeros. Este trabajo ha sido muy positivo tanto para el aprendizaje individual de cada estudiante como para la mejora de las habilidades sociales de cada uno de ellos.

A continuación se mencionan algunos de los cuestionarios que realizaron los alumnos:

- La Tomatina (8 cuestiones).

Link: <https://create.kahoot.it/#quiz/4ff61156-1759-4842-a314-48b1d3646cde>

- Las Fallas (10 cuestiones).

Link: <https://create.kahoot.it/#quiz/75e1bdb9-3af3-4f92-980b-e41c90dcd661>

- Antonio Gaudí (10 cuestiones).

Link: <https://create.kahoot.it/#quiz/9617f52c-bcc2-4b06-9743-0a47e4c12f65>

Estas fotografías muestran momentos de trabajo con *kahoot* en el aula:



Imagen 19: Empleo de *Kaboot!* en clase



Imagen 20: Visión panorámica del aula con la pantalla del *kaboot* del docente

2. Curso de Lengua y cultura española para estudiantes procedentes de Easter Michigan University

Estos alumnos, que realizan un curso de 6 semanas de duración con las asignaturas de Comunicación, Lengua Española y Cultura Española, han realizado el siguiente kahoot en materia de Cultura Española:

Nombre del *Kahoot*: Geografía e Historia

<https://create.kahoot.it/#quiz/21bb4573-b489-467c-9ee2-62ac65405b18>

Contenido: Aspectos generales de la geografía actual española y su historia. (40 cuestiones).

Finalidad: Utilizar esta herramienta educativa como **medio de evaluación de los conocimientos adquiridos** sobre esta materia después de su explicación en el aula.

Objetivos: Los mencionados en los cuestionarios realizados en esta asignatura de Cultura Española con los estudiantes de nacionalidad china.

CONCLUSIÓN FINAL:

Además de las valoraciones aportadas anteriormente, decir que mi experiencia personal en el uso de esta plataforma de aprendizaje ha sido muy positiva y que, de ahora en adelante, estará presente en mis clases en la medida de lo posible.

Pienso que proporciona al docente recursos para trabajar muchos aspectos del proceso de enseñanza y aprendizaje desde la búsqueda de información de los contenidos a tratar hasta su evaluación.

Basándose en el juego, permite a los educadores y estudiantes investigar, crear, colaborar y compartir conocimientos. Es un buen recurso para lograr que los alumnos aprendan a extraer de gran cantidad de información aquella que es más significativa y piensen en la manera de preguntársela a sus compañeros. De esta manera, además de jugar están creando su propio aprendizaje.

Tiene un importante componente social ya que fomenta el intercambio y la colaboración entre los compañeros de clase. En mi experiencia personal con *Kahoot!* me ha llamado la

atención que ante la oportunidad de elegir entre jugar individualmente o en equipos casi siempre optaban por la primera, de lo que deduzco que les gusta competir y medirse ante los *demás*.

Del feedback proporcionado por la aplicación merece la pena señalar que la mayoría de los estudiantes piensan que esta práctica educativa es divertida (4/5) y les ayuda en su aprendizaje (80%-100%). La totalidad de ellos la recomiendan y el sentimiento positivo con ella es de casi el 100% de los estudiantes lo que indica no solo gusta y resulta útil al docente sino que también al alumnado.

Por último comentar que la opción de jugar online o a través de los teléfonos móviles, de forma individual o grupal así como la de utilizarla de forma privada o hacerla pública amplía aún más las posibilidades que ofrece su uso.

9. ASIGNATURAS: PROMOCIÓN DEL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL

PSICOLOGÍA DEL DESARROLLO INFANTIL DE 0-6 AÑOS

PSICOLOGÍA DEL DESARROLLO Y EDUCACIÓN AFECTIVO SEXUAL

PSICOLOGÍA DE LA EDUCACIÓN

Profesora: Eva González Ortega [evagonz@usal.es]

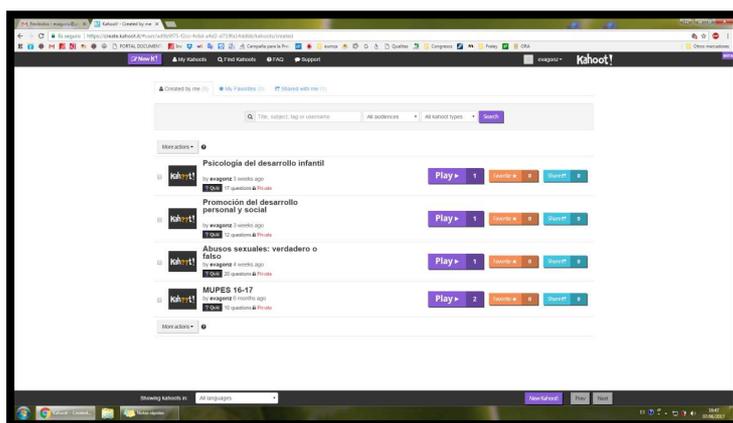


Imagen 21: Presentación panorámica de los *kahoot* realizados por la profesora Eva González

Título: “Abusos sexuales: verdadero o falso”

Asignatura: Psicología del desarrollo y educación afectivo sexual (3º curso del Grado en Maestro en Educación Infantil/Primaria, EU de Magisterio de Zamora)

Características:

Tipo “Quiz”, privado.

Veinte afirmaciones que pueden ser falsas o ciertas en relación a los abusos sexuales

Dos opciones de respuesta: verdadero o falso.

Veinte segundos de tiempo de respuesta.

Aplicado en la penúltima semana de clase.

Objetivos:

- Identificar y desmontar las falsas creencias que tiene el alumnado en relación a los abusos sexuales de menores.
- Suscitar la discusión y reflexión en el alumnado respecto a las informaciones o argumentos en los que apoyan sus creencias en este tema.

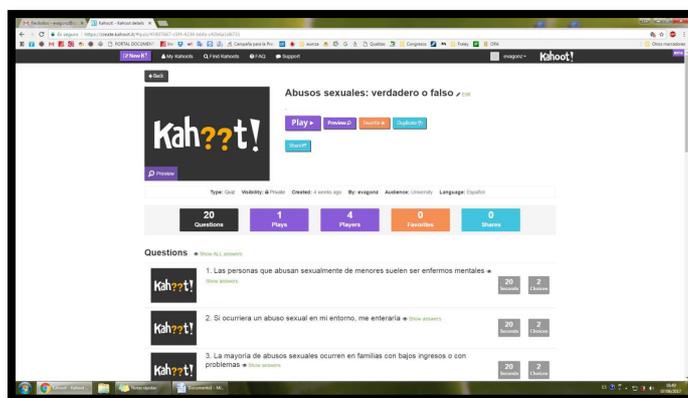


Imagen 22: Características generales del *kahoot* *Abusos sexuales: verdadero o falso*

Título: “Promoción del desarrollo personal y social. Repaso”

Asignatura: Promoción del desarrollo personal y social (3º curso del Grado en Maestro en Educación Infantil, EU de Magisterio de Zamora)

Características:

Tipo *Quiz*, privado.

Doce preguntas tipo test seleccionadas de exámenes de cursos pasados.

Tres opciones de respuesta. Treinta segundos de tiempo de respuesta.

Aplicado el último día de clase

Objetivos:

- Facilitar al alumnado una referencia que le permita hacerse una idea de cómo será el examen (p.ej. grado de dificultad, si exige recordar datos y/o comprender conceptos...) y evaluar sus conocimientos en relación a la asignatura (p.ej. si en general es bueno, sobre qué temas saben menos), favoreciendo una mejor planificación del estudio.

- Repasar los contenidos de la asignatura, haciendo especial hincapié en aquellos que el alumnado demuestra, con sus respuestas erróneas, haber aprendido o comprendido peor.

Título: “Psicología del desarrollo infantil. Repaso”

Asignatura: Psicología del Desarrollo Infantil 0-6 años (2º curso del Grado en Maestro en Educación Infantil, EU de Magisterio de Zamora)

Características:

Tipo *Quiz*, privado.

Diecisiete preguntas tipo test seleccionadas de exámenes de cursos pasados).

Tres opciones de respuesta. Treinta segundos de tiempo de respuesta.

Aplicado el último día de clase

Objetivos

- Facilitar al alumnado una referencia que le permita hacerse una idea de cómo será el examen (p.ej. grado de dificultad, si exige recordar datos y/o comprender conceptos...) y evaluar sus conocimientos en relación a la asignatura (p.ej. si en general es bueno, sobre qué temas saben menos), favoreciendo una mejor planificación del estudio.
- Repasar los contenidos de la asignatura, haciendo especial hincapié en aquellos que el alumnado demuestra, con sus respuestas erróneas, haber aprendido o comprendido peor.

Título: “MUPES. Test final de autoevaluación”

Asignatura: Psicología de la Educación (Máster de Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas –MUPES-)

Características: Tipo *Quiz*, privado.

Diez preguntas tipo test seleccionadas de exámenes de cursos pasados.

Tres opciones de respuesta. Veinte segundos de tiempo de respuesta.

Aplicado el último día de clase

Objetivos

- Dar una oportunidad al alumnado para que evalúe sus conocimientos en relación a la asignatura (p.ej. si en general es bueno, sobre qué temas saben menos).
- Repasar los contenidos de la asignatura, haciendo especial hincapié en aquellos que el alumnado demuestra, con sus respuestas erróneas, haber aprendido o comprendido peor.

Me parece una herramienta útil para que, a final de curso, los alumnos repasen de manera lúdica los contenidos de las asignaturas y autoevalúen sus conocimientos. También ayuda a

indagar en los conocimientos o creencias previas del alumnado en relación a un determinado contenido.

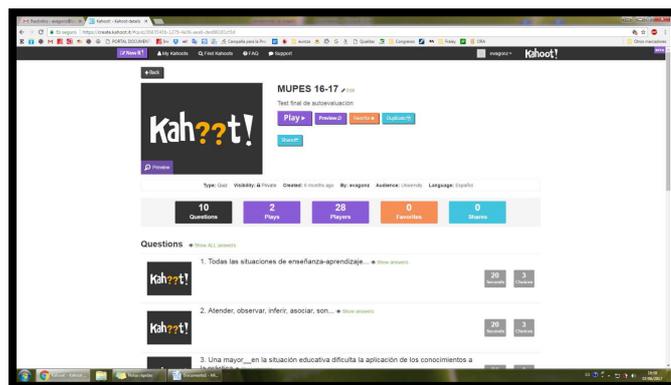


Imagen 23: Características generales del *kahoot* realizado en el Máster de Secundaria...

Valoro los siguientes aspectos de esta herramienta:

- Que sea fácil de utilizar, tanto para el profesor como para el alumno.
- Que no requiera formación ni experiencia en su manejo por parte del alumnado.
- Que el profesor pueda aprender rápidamente a utilizarla, y también crear o modificar sus *kahoot* en pocos minutos.
- Que permita a los alumnos participar de forma anónima. Esto es especialmente ventajoso para los dos propósitos arriba señalados (evaluar los conocimientos previos del alumnado, o facilitar una autoevaluación antes del examen).
- Que exista la posibilidad de hacer público un *kahoot*, de forma que el alumnado pueda acceder a él en más ocasiones, si lo desea (no solo en el aula).

La única dificultad que he tenido a la hora de utilizar *Kahoot!* ha sido la necesidad de reducir mucho (a pocos caracteres) la extensión de las opciones de respuesta (y también, aunque en menor medida, las preguntas).

10. ASIGNATURAS: INTRODUCCIÓN A LA NARRATIVA ESPAÑOLA: NOVELA Y CUENTO

INNOVACIÓN DOCENTE

Profesora: Emilia Velasco Marcos [emilia@usal.es]

Objetivos de mi participación en este Proyecto de Innovación Docente:

- Conocer la herramienta
- Innovar en mis prácticas docentes.
- Sondear las posibilidades que la herramienta ofrece en la faceta docente de la evaluación.
- Presentar nuevas formas de enseñanza-aprendizaje a los alumnos de la asignatura Literatura Española en el Máster Universitario para Profesores de Enseñanza Secundaria y Bachillerato.

Puesta en **práctica**

A lo largo del curso 2016-2017 aplicado *Kahoot!* en mi impartición de la parte correspondiente a literatura española en la asignatura Innovación Docente en la Especialidad en Lengua Española y Literatura del Máster mencionado arriba.

Los alumnos de dicho Máster no tenían más que un ligero conocimiento de esta herramienta porque un profesor había explorado su asimilación de terminología pedagógica específica con ella, pero desconocían las posibilidades que para su propia práctica docente les puede ofrecer.

El acercamiento a *Kahoot!* se ha realizado en tres fases:

1- Variados simulacros de evaluación sobre diversos temas de literatura española aprovechando toda la potencialidad de la herramienta: *Quiz*, *Jumble*, *Discussion* e incluso en su variante de *Blind Kahoot!*

- ▶ En la parte de *quiz*, prueba o test, les propuse 12 cuestiones sobre aspectos básicos de literatura fácilmente aplicables en cualquier nivel de secundaria al inicio de curso para comprobar los conocimientos elementales desde los que partimos (<https://create.kahoot.it/#quiz/0fd72496-3aa7-4f1f-86ae-224402218b21>).
- ▶ Solo pretendía ser un ejemplo que se podría trasladar a algo similar al inicio de un tema o al comenzar a explicar un periodo literario o un género concreto.
- ▶ En el ‘revoltijo’ o *jumble*, les propuse tres pruebas consistentes en ordenar cronológicamente autores, generaciones y obras literarias de un autor concreto.

(<https://create.kahoot.it/#jumble/b98806f6-5d6d-46c7-be96-c8910163c6bf>)

Sobre los resultados obtenidos, el docente puede hacerse una idea de los conocimientos previos de la totalidad de la clase-si la herramienta se utiliza para ese fin-, o de si en el

aprendizaje se están obteniendo los resultados esperados o ha de ser revisada la metodología, la temporalización o incluso los objetivos de la materia.

- ▶ En la forma ‘discusión’ les hice ver cómo estimular cambios de impresiones en clase a través de preguntas genéricas, en este caso dos, (<https://create.kahoot.it/#survey/881e185d-0321-4cef-ab0d-b318d92e86f4>) que sirvieran de base al profesor para dinamizar la clase, favorecer la comunicación entre los alumnos y su aceptación o, en todo caso, refutación de ideas diferentes. Por supuesto, este tipo de ejercicios podrían suponer el planteamiento de múltiples objetivos y el desarrollo de competencias de diverso calado.
- ▶ La propuesta de *blind kahoot!* no cuenta con un formato concreto en la herramienta, pero se puede aprovechar el de discusión. Es un planteamiento que se han propuesto profesores desde el campo de las ciencias empíricas y pretende lograr no ya un resultado, sino convertirse en inicio de aprendizaje e incipiente tarea investigadora. En resumen se trataría de que el docente proponga a la clase término que con toda probabilidad los alumnos no conocerán, para que sean ellos los que tengan que buscar –individualmente o en grupos- la respuesta. A continuación, y sin haber comprobado todavía lo que los alumnos han averiguado, el profesor podría utilizar Kahoot! en cualquiera de sus formas *quiz*, *jumble* e incluso *discussion*, para evaluar lo aprendido y para que los alumnos comprueben que sus investigaciones han ido por el camino adecuado.

2- Uso de *Kahoot!* en las prácticas docentes de los alumnos del Máster.

Después de las clases he seguido en contacto con los alumnos del Máster en las semanas en las que han realizado sus prácticas en centros de Secundaria y he constatado que al menos la tercera parte de ellos ha utilizado de un modo u otro *Kahoot!*, especialmente las dos alumnas de las que soy tutora.

El balance ha sido absolutamente positivo tanto como dinamización de la enseñanza como diagnóstico de conocimientos previos y como uno más de los elementos de evaluación. La recepción por parte del alumnado ha sido muy positiva; por parte de la mayoría del profesorado también, aunque uno de los pocos obstáculos que me han señalado ha sido precisamente la resistencia por parte de algún profesor a incorporar nuevos métodos de enseñanza y evaluación; se trataría, por una parte, de una especie de temor a dejar

demasiadas funciones docentes encomendadas a las TIC, pero, sobre todo, de una resistencia a cambiar las propias rutinas que a veces no encierra más que una desmotivación en la tarea docente que los alumnos detectan de un modo más claro en los profesores de mayor edad.

Otro de los problemas ha derivado de la precaria dotación tecnológica de algunos centros: aulas con problemas en la señal de Internet, dificultades de horario para ocupar el aula de informática o normas contrarias al uso del móvil en el aula ni siquiera a estos efectos.

3- Trabajo Fin de Máster.

Una de mis tutorandas en el TFM se encuentra elaborando en estas semanas su trabajo sobre las posibilidades de *Kahoot!* para la enseñanza de Literatura Española en un grupo de 4º de Secundaria y en 1º de Bachillerato. En concreto se ha centrado en la lírica española en general: terminología, figuras poéticas, tendencias diversas; y en la prosa del barroco. Aún no me ha entregado la redacción definitiva, pero las partes que he corregido abundan en las conclusiones positivas que del uso de la herramienta ya había manifestado en sus diarios y memorias del Practicum.

11. ASIGNATURAS: LENGUA HEBREA II

LENGUA HEBREA III

HISTORIA DEL PUEBLO

Profesora: Manuel Nevot Navarro [manuelnevot@usal.es]

Lengua hebrea III. Segunda Lengua: Hebreo-Arameo

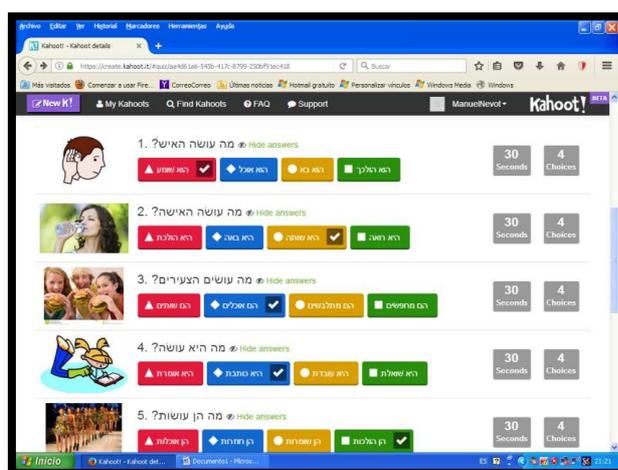


Imagen 24: Pantalla general de las cinco primeras preguntas y respuestas en la asignatura

A modo de adaptación de una asignatura de E/LE, idea sugerida por la profesora dra. Vanesa Álvarez, responsable del proyecto en el que contó con mi participación, se estableció un ejercicio gramatical / de vocabulario donde se repasaba el presente en hebreo. Para tal fin, mediante una imagen / dibujo de una acción (una profesora que enseña, una alumnos que estudian, un hombre que lee...), se preguntaba en hebreo qué hace(n), dando cuatro frases, tres de ellas incorrectas y una correcta (siempre escritas en hebreo, sin ningún tipo de transcripción o transliteración)

Ejemplo: Imagen de un hombre que bebe. Enunciado en hebreo:?
מה עושה האיש *Má osé haish* (Qué hace el hombre)

A. Hi roah B. hem lomdim C. Hu shoté d. Hu lomed

La respuesta A es incorrecta por ser una frase en persona ella (error gramatical: repaso del género y de los pronombres personales)

La aseveración B es errónea por ser una oración en masculino plural (error gramatical: repaso de la concordancia del presente en género y número con el sujeto, además de los pronombres personales y de las terminaciones del presente)

Con la letra D queda de manifiesto la conexión equivocada de significante con significado.

Por tanto, la respuesta C es la única adecuada.

(Así se procedió con las diez diapositivas presentes en este *kahoot*)

Con este ejercicio de repaso (ya se había estudiado el presente en el nivel anterior), se buscaban los siguientes objetivos:

- Identificar significante con significado
- Aligerar el tiempo de respuesta del alumno, a fin de ser consciente de que, el hablante nativo, no tarde minutos en contestar
- Reconocer el alfabeto hebreo
- Acostumbrar al alumno a pequeñas frases en presente
- Facilitar la memorización de los 40 verbos más usuales en hebreo en su forma presente

Link:

<https://play.kahoot.it/#/?quizId=aa4d61a6-545b-417c-8799-250bf91ec418&gameMode=ghost&startTime=1485859373603>

Finalidad:

El ejercicio tenía una doble finalidad. Por un lado, repasar la forma presente (que en hebreo funciona, gramaticalmente como un participio); por otro, una vez comprobada su correcta asimilación, poder dar paso a la perífrasis *hayab* (verbo *ser* conjugado en pasado según el sujeto) + presente (tratado como un participio, concordante en género y número con el sujeto): con esta construcción se pretendía expresar hábitos en el pasado.

Observaciones:

El alumno matriculado se mostró muy reticente al uso de nuevas tecnologías en el aula (si insistió en varias ocasiones pero siempre se oponía). De hecho, no disponía de un móvil o *tablet* con el que conectarse a la *wifi* de la Usal. Sin embargo, gracias a una alumna que venía de oyente, conocedora del *kahoot*, pudimos llevar a cabo este ejercicio, cuya valoración, finalmente, fue bastante positiva.

Pude constatar que se pueden incorporar otros alfabetos, aparte del latino, en esta aplicación sin ningún tipo de problemas derivados de incompatibilidades.

La incorporación de imágenes es tremendamente didáctica y útil, a fin de reconocer significantes.

Cultura e Historia del Pueblo Judío

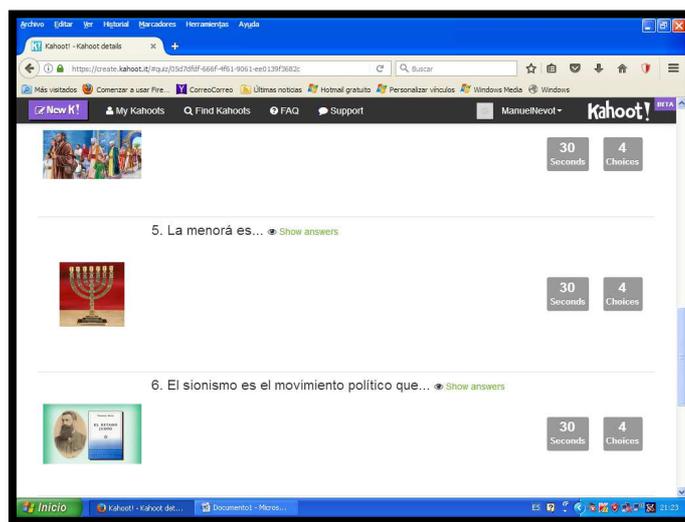


Imagen 25: Pantalla con información general

Con esta actividad, se pretendía vincular una imagen con una definición a la vez que se descartaban las tres restantes, explicando el por qué. Por ejemplo, en una de las diez

diapositivas, aparecía la bandera de Israel de fondo. Con el enunciado, el ciudadano que vive en el estado de Israel es...

- A. Sionista B. Judío C. Israelita D. Israelí

Siendo verdadera la D, se descartan las restantes por estas razones:

- A. El sionista es el partidario de la vuelta de los judíos a su patria ancestral
B. Judío es aquel que practica la fe de Moisés o cuya madre pertenece a ese credo
C. Israelita es el miembro del pueblo que, en época bíblica, se establece en Canaán

El objetivo de esta tarea era poner a disposición de los estudiantes de Filología un vocabulario básico relacionado con aspectos de la historia y cultura del pueblo judío, a fin de que fueran precisos en su léxico y evitar a toda costa imprecisiones (tipo, Amos Oz, escritor *israelita en lugar de israelí; la lengua *judía en vez de hebrea: o judería frente aljama)

Puesto que se explican estos términos el primer día de clase, la actividad servía de repaso.

Link:

<https://play.kahoot.it/#/?quizId=05d7dfdf-666f-4f61-9061-ee0139f3682c&gameMode=ghost&startTime=1485858607623>

Observaciones:

Este ejercicio tuvo muy buena acogida por parte de los asistentes al curso. Sin embargo, fue un reto definir términos con los pocos caracteres que facilita la aplicación. Tal vez existiera la posibilidad de que se fueran encogiendo las letras a medida que se vaya llegando a fin del espacio disponible. Asimismo, por motivos desconocidos, apenas se podía leer en clase las últimas frases de cada opción (supongo que era cuestión de incompatibilidades entre el proyector y ordenador de la Facultad).

Por otro lado, la “foto” facilitaba enormemente la definición, como el caso de *sefardí*, con un mapa de la Península Ibérica, donde España aparece resaltada.

No pude llevar a cabo el ejercicio de la línea del tiempo, pues aún la aplicación no lo había diseñado. Sin duda, el curso que viene preparo algo relacionado con fechas.

Segunda Lengua Hebrea II: Hebreo-Arameo

Al no matricularse ningún alumno, no se precisó de esta aplicación.

En conclusión:, la experiencia como docente ha sido positiva porque he elaborado materiales de apoyo para hacer más atractivas las clases, en formatos novedosos para mí. De hecho, me tomé esta aplicación como un reto, más fácil y ameno de lo que en principio esperaba. Por supuesto, los alumnos, acostumbrados a darle a la tecla del teléfono, estaban encantados. Sin embargo, hay que tener en cuenta que “lo poco gusta y lo mucho cansa”, por lo que desaconsejo realizar en clase frecuentemente estas tareas. Además, fui incapaz de colgarlos en *studium*, sin que sepa la razón. También hubo alguna incidencia inicial a la hora de evaluar a los estudiantes mediante la plataforma *google form*.

12. ASIGNATURAS: COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA

Profesora: Vicente Marcet Rodríguez [vimarcet@usal.es]

Contenido: Tema 5.2. Lenguas y dialectos de España

Objetivo: intentar que los estudiantes pudieran fijar de forma más eficaz y amena los contenidos de una parte del temario especialmente compleja, dada la cantidad de rasgos lingüísticos tratados y la similitud de los mismos. Mediante el empleo de *Kahoot!* se pretende hacer un repaso divertido y en grupo de los contenidos vistos en clase.

Finalidad: Repaso de conocimientos adquiridos en clase

Título: Lenguas y dialectos de España

Link: <https://play.kahoot.it/#/?quizId=f46ca8af-979a-41b4-a6ef-8c1b54593ab0>

Valoración personal: la experiencia resultó muy positiva, ya que la mayoría de los grupos supo acertar de forma correcta a un número significativo de preguntas. El ambiente en el aula fue de concentración, distensión y sana competencia. Para motivar más a los estudiantes se les propuso que aquellos grupos que lograran las tres mejores puntuaciones recibirían una pequeña compensación en la nota final de la asignatura.

13. ASIGNATURAS: ŠPANĚLSKÝ JAZYK PRO MEZINÁRODNÍ OBCHOD (ESPAÑOL PARA EL COMERCIO INTERNACIONAL)

Profesora: David Andrés Castillo [d.castillo@seznam.cz]

Resumen de los *kahoot*

Conocimientos sobre España y el mundo Hispanoamericano. Se puede llevar a cabo en casa o en el aula.

Vocabulario relacionado con la música, con el ocio, con la historia.

Verbos en pasado (contraste de pasados), uso de gestos, costumbres latinoamericanas.

Objetivos

- Que el estudiante de República Checa adquiriera conocimientos sobre España e Hispanoamérica.
- También se llevó a cabo en algunas clases una comparativa con la historia reciente de Checoslovaquia y de República Checa a través de documentos audiovisuales y escritos

Finalidad: repaso de contenidos, prueba diagnóstico...

Se trata de un tarea de repaso para consolidar conocimientos trabajados en clase.

Repaso

Apartado de observaciones y valoración personal.

El uso del *Kahoot!* fue muy productivo como vehículo integrador en el aula. Todos los estudiantes dieron una valoración positiva en las encuestas.

En mi **opinión** es una forma muy valiosa de tratar conceptos complejos que requieren asimilación por parte del alumnado, al tratarse de un contenido alejado del ámbito cultural de los participantes.

Ha sido muy valioso como eje vertebrador de una reflexión sobre historia y vida cotidiana en un pasado reciente y ha permitido preparar una clase colaborativa en la que los propios estudiantes proporcionaron materiales para comparar España con su país y el de sus padres, que era lo que se pedía en una de las partes de la actividad sugerida.

Por todo ello le doy una valoración positiva.

V. RESULTADOS

Con este proyecto hemos pretendido dar a conocer una herramienta educativa, que cuenta con el éxito en otras etapas educativas, al profesorado universitario con el fin de sus clases lleguen al justo medio en la combinación de contenidos conceptuales y competenciales, esto es, que las clases magistrales, que aún abundan en asignaturas de gran peso teórico, se conviertan en *interactive lectures*.

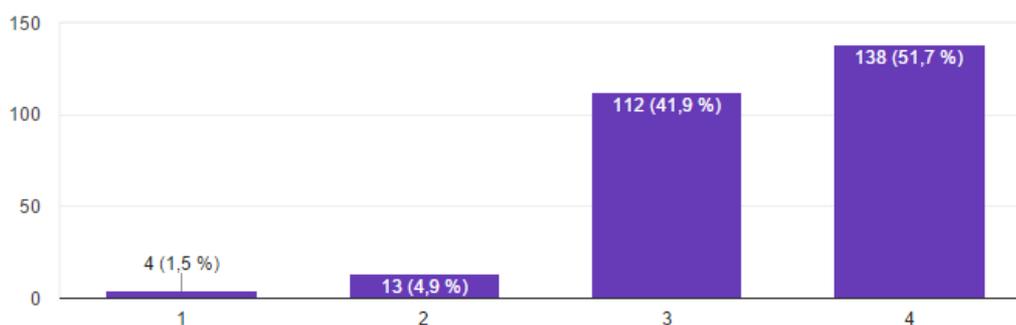
Como se ha podido corroborar en las valoraciones parciales de los miembros de este equipo de innovación, los resultados de su aplicación en el aula -con independencia de la asignatura y del área- han sido favorables tanto en dinamización del ritmo de enseñanza-aprendizaje como en la motivación de sus estudiantes.

Con el intento de ratificar este último hecho –muchas veces subjetivo, solo apreciable por el docente que imparte la asignatura-, hemos querido pasar un formulario *online* a nuestros estudiantes para que expresen de manera anónima su opinión sobre su empleo en el aula. Como señalamos en § 3.4. Instrumento, el cuestionario fue realizado con la aplicación *Google Forms* que facilitaba su cumplimentación en cualquier momento y lugar; sin embargo, estas características –pensábamos que eran rasgos favorables- han supuesto que muchos estudiantes olvidaran responderlo.

Terminadas las clases, el número de respuestas es de 267.

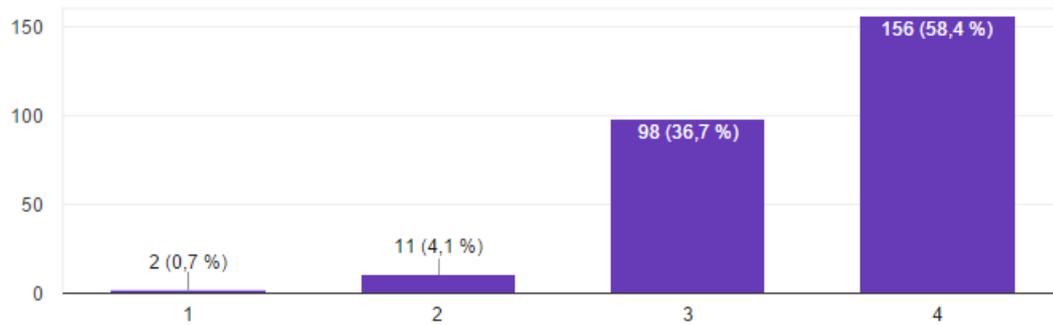
1. Kahoot! te ha permitido reflexionar sobre tus conocimientos previos de los contenidos de la asignatura

267 respuestas



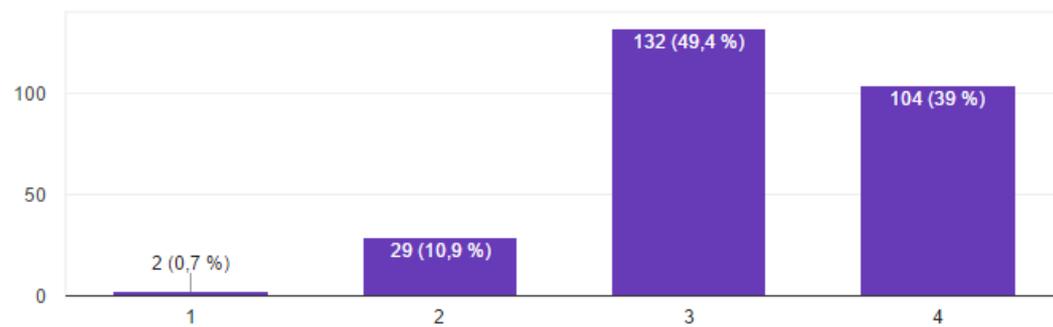
2. Considero que Kahoot! es útil en el proceso de enseñanza-aprendizaje

267 respuestas



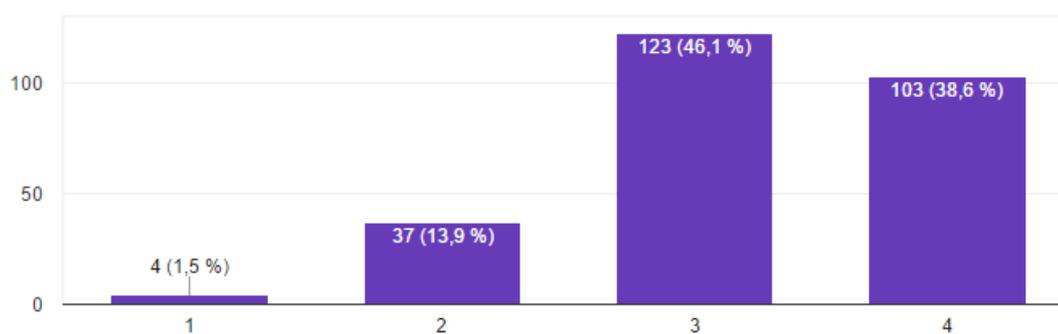
3. El uso de Kahoot! puede mejorar mis competencias en esta Titulación

267 respuestas



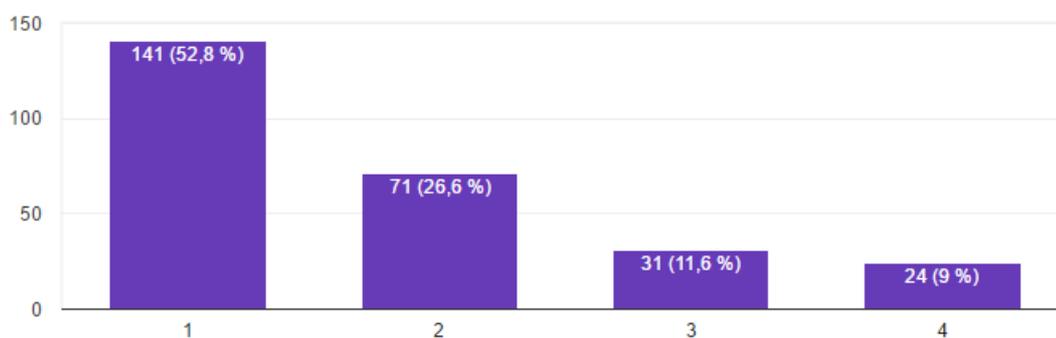
4. Creo que sería capaz de modificar mi metodología de aprendizaje para usar Kahoot!

267 respuestas



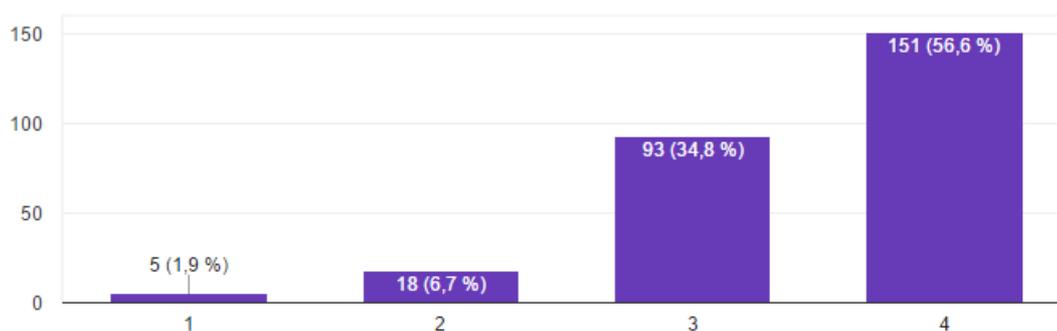
5. Considero que Kahoot! no contribuye a un mejor aprendizaje en la universidad

267 respuestas



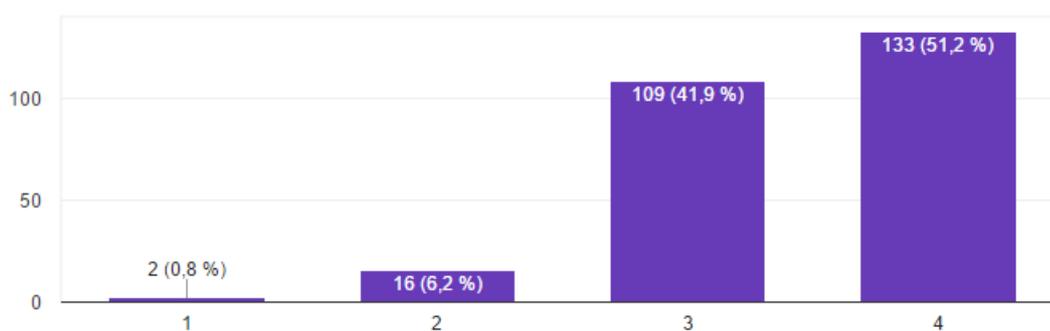
6. Considero que las TIC son un recurso de enseñanza-aprendizaje relevante

267 respuestas



(Si procede) En mi futura labor docente, usaré Kahoot! como herramienta de enseñanza-aprendizaje

260 respuestas



Si deseas añadir cualquier comentario, puedes hacerlo a continuación

29 respuestas

bien (2)

Me ha parecido muy interesante que nos enseñen esta aplicación porque es realmente útil

Desde que usamos esta aplicación en clase de Historia, la uso con mis propios alumnos en la enseñanza de Inglés y preparación de exámenes oficiales, pues es muy útil para practicar gramática y vocabulario, además de Science o Ciencias Naturales Bilingüe.

Ha sido un invento esto del kahoot

Es una experiencia innovadora y divertida para los niños ya que pueden mostrar mayor interés al aprendizaje a través de esta aplicación. También puede contribuir a una mejor evaluación tanto inicial como final al saber los conocimientos previos de los niños y después evaluar lo aprendido en la asignatura.

muy buen programa

Considero que es una buena aplicación, que rompe con las clases tradicionales y el aprendizaje de los contenidos, es mucho más entretenido y motivador.

el tiempo para responder me ponía nerviosa y alterada, lo que provoca que se den mas fallos al no poder pensar detenidamente las respuestas, y tener la presión de contestar a la ligera.

Creo que es una buena herramienta para el maestro, para saber el conocimiento del alumno.

Creo que es una buena herramienta para el maestro, para saber el conocimiento del alumno.

Me parece una aplicación muy recomendable tanto para trabajar en la Universidad como en las aulas de Educación Primaria, ya que es una metodología innovadora con la que el docente puede mantener la atención de sus alumnos en los contenidos que quiere trabajar por ello la veo una app bastante buena.

Me ha gustado mucho la aplicación, es divertido y creo que puede aportar muchas cosas interesantes. Como puntos negativos valoraría que es necesario un dispositivo por alumno o por grupo, para poder desarrollar en un futuro correctamente una clase en un aula del colegio y que en momentos del juego se puede premiar más la velocidad y la competición que el propio aprendizaje. Hay que aplicarlo de una manera responsable para conseguir que sea útil y divertido para los alumnos.

Una herramienta perfecta de aprendizaje y repaso

Me ha resultado muy efectivo este primer acercamiento

Me ha gustado mucho poder autoevaluarme en la asignatura de Evaluación del lenguaje de una forma tan lúdica

Me parece una herramienta muy útil y entretenida para utilizar a la hora de trabajar diferentes contenidos.

Yo, personalmente, no conocía esta aplicación, y me ha gustado su carácter lúdico a la vez que es evaluativo, aunque a veces se puede confundir la evaluación de conocimientos y que gane el carácter competitivo. Otro problema que veo es que es necesario el uso de ordenador, móvil o tablets, que en muchos colegios no todos

Creo que más profesores deberían impartir esta actividad en sus clases.

Estoy contenta de haber realizado esta actividad. Me sorprendí bastante de todo lo que se sabe sobre la asignatura gracias a esta aplicación.

VI. REPERCUSIÓN DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE

La repercusión de este PID -a corto y medio plazo- ha generado la participación en congresos de carácter internacional; a saber:

- *El empleo de Kaboot! en las aulas universitarias: aproximación en el área de Lengua Española*, en el III Congreso Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa – INNOVAGOGIA 2016 (Sevilla, 28-30 de noviembre de 2016).
- *Kaboot! en las aulas de los Grados de Maestro en Educación Primaria y en Educación Infantil*, en la *Conferência Internacional – Investigaçã, Práticas e Contextos em Educaçã* (Leiria - Portugal-, 19-20 de mayo de 2017).

con la culminación de publicaciones que están en prensa.

Igualmente, esta herramienta ha sido considerada para un estudio más pormenorizado en un Trabajo Fin de Máster de un estudiante postgraduado, y un grupo de alumnas del Grado de Maestro Educación Infantil de la asignatura Desarrollo de las Habilidades Lingüísticas propuso una actividad de reconocimiento léxico destinada a estudiantes de 4-5 años (§ IV. TAREAS REALIZADAS).

VII. BIBLIOGRAFÍA

Arnau, J. (1995). Metodología de la investigación psicológica. En M. T. Anguera, J. Arnau, M. Ato, R. Martínez, J. Pascual y G. Vallejo (Eds.), *Métodos de investigación en psicología* (pp. 23-43). Madrid: Síntesis.

Brazuelo Grund, Francisco, y Gallego Gil, Domingo J. (2011). *Mobile Learning. Los dispositivos móviles como recurso educativo*. Sevilla: Editorial MAD.

Diario Oficial de la Unión Europea L 394 de 30.12.2006 sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente recomendadas por el Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de diciembre de 2006.

Gértrudix-Barrio, F. (2016). ¿Es posible integrar los dispositivos móviles en Educación Primaria como recurso educativo? [Comunicación dictada en *I Congreso Internacional en Formación, Investigación e Innovación educativa*. 17-19 de febrero de 2016].

Kahoot! (2017). *Making Learning Awesome!* (en línea). Disponible en: <https://getkahoot.com> y <https://kahoot.it>

Kerlinger, F. N. y Lee, H. B. (2002). *Investigación del comportamiento. Métodos de investigación en ciencias sociales*. Mexico: McGraw-Hill.

O'Malley, C., Vavoula, G., Glew, J.P., Taylor, J., Sharples, M., & Lefrere, P. (2003). *MOBIlearn WP4 – Guidelines for Learning/Teaching/Tutoring in a Mobile Environment*.

Polity, D. F. y Hungler, B. P. (2000). *Investigación científica en ciencias de la salud*. Mexico: McGraw-Hill.

Thiagarajan, S. (2005). *Interactive lectures*. Newton: ASTD Press.

Vaillant, D. (2013). Las políticas de formación docente en América Latina. Avances y desafíos pendientes. En Poggi, M. (coord.); *Políticas docentes: formación, trabajo y desarrollo profesional* (pp. 45-57). Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Instituto Internacional de Planteamiento de la Educación.

Evaluación de la aplicación Kahoot! (alumno)

Este breve cuestionario anónimo pretende conocer tu opinión sobre el uso de Kahoot! como herramienta complementaria para la docencia de asignaturas en titulaciones universitarias diversas.
¡Muchas gracias por colaborar!

Sexo *

Hombre

Mujer

Edad *

18-20 años

21-29 años

+ 30 años

Centro *

Cursos Internacionales (USAL-sede en Ávila)

E.U. Educación y Turismo de Ávila (USAL)

E.U. Magisterio de Zamora (USAL)

Jihočeská univerzita (Universidad de Bohemia del sur - České Budějovice, República Checa)

Facultad de Educación (USAL)

Facultad de Filología (USAL)

Otro...

Titulación

- Grado en Maestro Educación Infantil
- Grado en Maestro Educación Primaria
- Grado en Estudios Hebreos y Arameos
- Máster en Profesor de ESO y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas
- Španělský jazyk pro mezinárodní obchod (Español para el comercio internacional)
- Grado en Turismo
- Grado en Maestro Educación (Mención de Audición y Lenguaje)

Convocatoria de matrícula *

1. Primera
2. Segunda
3. Tercera
4. Cuarta
5. Quinta o más

Asignatura en la que has trabajado con Kahoot! *

Si tuvieras que calificar en tres palabras tu experiencia con Kahoot!, ¿cuáles serían?

Si tuvieras que calificar en tres palabras la aplicación Kahoot!, ¿cuáles serían? *

Indica tu grado de acuerdo con las siguientes afirmaciones

Descripción (opcional)

1. Kahoot! te ha permitido reflexionar sobre tus conocimientos previos de los contenidos de la asignatura *

	1	2	3	4	
Totalmente en desacuerdo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo

2. Considero que Kahoot! es útil en el proceso de enseñanza-aprendizaje *

	1	2	3	4	
Totalmente en desacuerdo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo

3. El uso de Kahoot! puede mejorar mis competencias en esta Titulación *

	1	2	3	4	
Totalmente en desacuerdo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo

4. Creo que sería capaz de modificar mi metodología de aprendizaje para usar Kahoot! *

	1	2	3	4	
Totalmente en desacuerdo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo

5. Considero que Kahoot! no contribuye a un mejor aprendizaje en la universidad *

	1	2	3	4	
Totalmente en desacuerdo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo

6. Considero que las TIC son un recurso de enseñanza-aprendizaje relevante *

	1	2	3	4	
Totalmente en desacuerdo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo

(Si procede) En mi futura labor docente, usaré Kahoot! como herramienta de enseñanza-aprendizaje

	1	2	3	4	
Totalmente en desacuerdo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo

¡Muchas gracias!

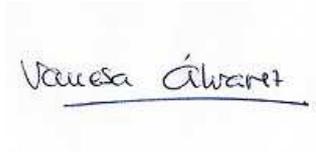
Descripción (opcional)

Si deseas añadir cualquier comentario, puedes hacerlo a continuación

Texto de respuesta larga

Nos gustaría finalizar esta memoria expresando nuestro agradecimiento al Vicerrectorado de Docencia por la concesión de este proyecto, confianza sin la cual nuestras investigaciones no hubieran podido llevarse a cabo de manera satisfactoria.

En Ávila, a 13 de junio de 2017

A handwritten signature in black ink that reads "Vanesa Álvarez-Rosa". The signature is written in a cursive style and is underlined with a single horizontal line.

Fdo.: C. Vanesa Álvarez-Rosa
Coordinadora del Proyecto de Innovación Docente