

## Uso de la aplicación *Kahoot!*® en la evaluación inmediata del aprendizaje adquirido en Jornadas científicas

Marta Pedraja Marqués

*Universidad Complutense de Madrid, España*

Teresa Encinas Cerezo

*Universidad Complutense de Madrid, España*

José María Ros-Rodríguez

*Universidad Complutense de Madrid, España*

Juan Antonio Gilabert Santos

*Universidad Complutense de Madrid, España*

### Resumen

Los eventos científicos (congresos, jornadas, cursos,...) constituyen interesantes foros de aprendizaje para los estudiantes universitarios en un entorno distinto al aula. En muchas ocasiones, es difícil evaluar los conocimientos adquiridos durante los mismos y acreditar el aprendizaje alcanzado para que sea reconocido curricularmente más allá del certificado de asistencia al evento. En este trabajo, se presenta la utilización del juego *Kahoot!*® como herramienta de evaluación inmediata, aplicada en la sesión final de la Jornada Universitaria sobre Medicamentos Esenciales (10 y 11-Noviembre-2016, Universidad Complutense, Madrid; Proyecto de Educación para el Desarrollo, N° 9/2015). [www.medicamentosesencialesucm.es](http://www.medicamentosesencialesucm.es). La App *Kahoot!*® permite a los participantes la realización de un cuestionario de preguntas y su contestación *in situ* mediante la utilización de su dispositivo móvil (*smartphone*, *tablet*, portátil,...), así como, indicar su acierto o error, inmediatamente. En la prueba participaron 32 alumnos (26,3% del total de estudiantes asistentes), que contestaron a las preguntas (14) diseñadas para evaluar el conocimiento sobre Medicamentos Esenciales adquirido durante la Jornada. La calificación obtenida por los estudiantes, junto con la justificación de asistencia a las sesiones programadas (15 h) fue utilizada como parte de la evaluación requerida institucionalmente.

La Universidad Complutense (Madrid) certifica el aprendizaje con 1,0 y 1,5 créditos (Optativo -ECTS- y de Libre Elección, respectivamente), dentro de las denominadas “Actividades formativas” recogidas en los planes de Estudios de Grado y Licenciatura. El grado de aceptación por los estudiantes de esta forma de evaluación fue elevado y una gran mayoría de ellos (93,8%) recomendarían su uso en situaciones similares.

Palabras clave: *Evaluación con la App Kahoot!©. Eventos científicos. Reconocimiento de créditos. Jornada sobre Medicamentos Esenciales.*

## Referencias

- Akl, E.A., Pretorius, R.W., Sackett, K., Erdley, W.S., Bhoopathi, P.S, Alfarah, Z. & Nemann, H.J.S. (2010). The effect of educational games on medical students' learning outcomes: A systematic review: BEME Guide N° 14. *Medical Teacher*, 32. 16-27.
- Boletín Oficial de la Universidad Complutense (2007). *Reglamento para la obtención de créditos de Libre Elección en la Universidad Complutense, del 5 de diciembre de 2006* (BOUC N° 3, de 21 de Marzo de 2007).
- Boletín Oficial de la Universidad Complutense (2016). *Reglamento de Reconocimiento de Créditos a los Estudiantes de Titulaciones de Grado, del 5 de Julio de 2016* (BOUC N° 18, de 8 de Septiembre de 2016).
- Hernando-Sanz, F. (2005). El uso de las nuevas tecnologías en el aula universitaria. En: Chamorro-Plaza, M.C. y Sánchez-Delgado, P. (Eds.) *Iniciación a la docencia universitaria. 209-257. Instituto de Ciencias de la Educación. Universidad Complutense de Madrid.*
- Kahoot!©. (2016). *Juego interactivo*. Recuperado de: [//getkahoot.com/](http://getkahoot.com/) y [//kahoot.it/](http://kahoot.it/)

# Uso de la aplicación Kahoot!® en la evaluación inmediata del aprendizaje adquirido en Jornadas científicas



Los eventos científicos (congresos, jornadas, cursos,...) constituyen interesantes foros de aprendizaje para los estudiantes universitarios en un entorno distinto al aula, si bien la evaluación de los conocimientos adquiridos es difícil de valorar. En este trabajo, se presenta la utilización del juego Kahoot!® como herramienta de evaluación inmediata de la “Jornada Universitaria sobre Medicamentos Esenciales” (Universidad Complutense, Madrid; Proyecto de Educación para el Desarrollo, N° 9/2015)



Durante la última sesión de la Jornada, los participantes en el juego:

- Descargan la aplicación en su dispositivo móvil (*smartphone, tablet, portátil,...*)
- Responden *in situ* a un cuestionario de 14 preguntas
- Reciben inmediatamente el resultado con el acierto o error de su respuesta

De forma simultánea, los organizadores de la Jornada reciben el resultado individual y estadística global de los resultados.



## RESULTADOS:

- 32 alumnos participaron en la prueba (26,3% del total de estudiantes asistentes al evento), demostrando un elevado aprovechamiento de los contenidos sobre Medicamentos Esenciales, que se transmitieron durante la Jornada (75% contestaciones correctas)
- La aplicación Kahoot!® se utilizó como prueba de evaluación exigida por la Universidad Complutense de Madrid para alcanzar el reconocimiento de 1,0 y 1,5 créditos dentro de las denominadas “Actividades formativas” recogidas en los planes de Estudios de Grado y Licenciatura.

## CONCLUSIONES:

- El juego Kahoot!® puede ser utilizado de forma sencilla y eficaz en la valoración y reconocimiento del conocimiento adquirido durante jornadas y otros eventos científicos
- En nuestra experiencia, el 93,8% de los estudiantes aceptarían y recomendarían su uso en situaciones similares



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- AKI, E.A., Pretorius, R.W., Sackett, K., Erdly, W.S., Bhoopathi, P.S., Alfarah, Z. & Nemann, H.J.S. (2010). The effect of educational games on medical students' learning outcomes: A systematic review. *BEME Guide* N° 14. *Medical Teacher*, 32: 16-27.
- Boletín Oficial de la Universidad Complutense (2007). Reglamento para la obtención de créditos de Libre Elección en la Universidad Complutense, del 5 de diciembre de 2006 (BOUC N° 3, de 21 de Marzo de 2007).
- Boletín Oficial de la Universidad Complutense (2016). Reglamento de Reconocimiento de Créditos a los Estudiantes de Titulaciones de Grado, del 5 de Julio de 2016 (BOUC N° 18, de 8 de Septiembre de 2016).
- Hernando-Sanz, F. (2005). El uso de las nuevas tecnologías en el aula universitaria. En: Chamorro-Plaza, M.C. y Sánchez-Delgado, P. *Iniciación a la docencia universitaria*. 209-257. Instituto de Ciencias de la Educación. Universidad Complutense de Madrid.
- Kahoot!®. (2016). Juego interactivo. Recuperado de //getkahoot.com/ y //kahoot.it/