

PID 20-21_126

ENOFOOD-GAME: Aplicación de la plataforma Kahoot como metodología activa de aprendizaje basado en la gamificación en estudios universitarios de grado y máster de la ETSIIAA de Palencia.

José Manuel Rodríguez Nogales ¹, Encarnación Fernández Fernández ¹, Josefina Vila Crespo ², Violeta Ruipérez Prádanos ², Raúl Moyano Gracia ².

¹Departamento de Ingeniería Agrícola y Forestal, ²Departamento Anatomía patológica, Microbiología, Medicina preventiva y Salud pública, Medicina legal y Forense

Email del coordinador: rjosem@iaf.uva.es

GRADO DE CUMPLIMIENTO DE LAS TAREAS

| Objetivos | Acción | Resultado esperado | Estatus* |
|---|---|--|------------|
| Objetivo 1: Incrementar la inquietud por el conocimiento, la motivación y el grado de satisfacción del alumnado en el estudio de sus asignaturas. | 1. Reunión de coordinación para la organización de las actividades del proyecto ENOFOOD-GAME y su cronograma | Planificación de las actividades y elaboración del cronograma a seguir. Planteamiento del procedimiento a seguir en las reuniones. | Finalizado |
| | 2. Revisión, análisis y selección de las competencias más adecuadas de cada asignatura para ser adquiridas mediante gamificación. | Lista de competencias para ser adquiridas mediante gamificación. | Finalizado |

| Objetivos | Acción | Resultado esperado | Estatus* |
|--|--|---|------------|
| Objetivo 2: Aplicar una estrategia de intervención a través de Kahoot que permita la integración de los dispositivos móviles en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las asignaturas y facilitar la adquisición de competencias digitales. | 3. Revisión y elaboración de la metodología y estrategia de gamificación con Kahoot para aplicar en la docencia de cada una de las asignaturas implicadas en el proyecto y estudio de su uso como herramienta de evaluación. | Procedimiento revisado sobre la metodología de gamificación a utilizar en cada asignatura. Definición de los criterios de evaluación de la asignatura en base al estudio del uso de la estrategia de gamificación como herramienta de evaluación. | Finalizado |
| Objetivo 3. Facilitar al profesorado y al estudiante una nueva herramienta para la evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje. | 4. Desarrollo dentro de la aplicación informática Kahoot de los juegos de preguntas que serán utilizados para implementar la gamificación. | Elaboración de los juegos de preguntas para cada asignatura. | Finalizado |
| Objetivo 4: Implementar la herramienta Kahoot en otras asignaturas y planes de estudio de la ETSIIAA de Palencia. | 5. Revisión del diseño de las fichas de participación y de las encuestas de satisfacción del profesorado y de los estudiantes. | Fichas revisadas de participación y de las encuestas de satisfacción del profesorado y de los estudiantes. | Finalizado |
| Objetivo 5: Reforzar las acciones de retroalimentación en las sesiones Kahoot mediante el uso de debates como herramienta de enseñanza-aprendizaje. | 6. Sesión de formación de los estudiantes en el funcionamiento de Kahoot. | Adquisición por los estudiantes de la destreza necesaria para el uso de Kahoot. | Finalizado |
| | 7. Implantación de la aplicación Kahoot a la docencia de los profesores implicados en el proyecto. | Mejorar la motivación, el nivel de satisfacción y el rendimiento académico de los estudiantes | Finalizado |

| Objetivos | Acción | Resultado esperado | Estatus* |
|-----------|---|---|------------|
| | 8. Reforzar las acciones de retroalimentación en las sesiones Kahoot mediante la modalidad debate. | Mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del estudiante. | Finalizado |
| | 9. Encuestar a los estudiantes y profesores para conocer su grado de satisfacción. | Conocer el grado de satisfacción de los profesores y estudiantes. Cuestionarios de satisfacción cumplimentados. | Finalizado |
| | 10. Elaboración de los informes individuales de cada profesor. | Informe individual de cada profesor. | Finalizado |
| | 11. Reunión intermedia y final para la puesta en común de la experiencia de gamificación en la que intervendrán todos los profesores participantes. | Exposición y obtención de la información para el posterior desarrollo de los informes intermedio y final. | Finalizado |

*Estatus: ¹Sin realizar aún/²En ejecución/³Finalizado

MATERIALES GENERADOS (en su caso)

- Lista de competencias para ser adquiridas mediante gamificación.
- Diversos juegos de preguntas Kahoot para cada asignatura.
- Participación en III Congreso Internacional de INNOVACIÓN DOCENTE e Investigación en Educación Superior: Cambios en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las ÁREAS DE CONOCIMIENTO. Modalidad póster.

