

PID 21-22_071

PHIL-GAMES: Incorporación de la herramienta de gamificación Kahoot como instrumento para la motivación y evaluación del aprendizaje en asignaturas del Grado en Filosofía

José Vicente Hernández Conde*, María Concepción Caamaño Alegre+

*Departamento de Filosofía, Facultad de Filosofía y Letras, +Departamento de Filosofía, Facultad de Filosofía y Letras

email del coordinador/-a: jhercon@uva.es

GRADO DE CUMPLIMIENTO DE LAS TAREAS

Objetivos	Acción	Resultado esperado	Estatus*
1. Aplicar por primera vez la plataforma Kahoot en el Grado en Filosofía, como herramienta para la motivación y evaluación de los alumnos.	1. Reunión inicial de arranque para la planificación y coordinación de las actividades del proyecto PHIL-GAMES, y establecimiento de su calendario.	Planificación de actividades Preparación del calendario de trabajo.	Finalizado
	6. Comprobación de los requisitos técnicos necesarios para el uso de Kahoot en el aula.	Conexión, acceso y usabilidad de la plataforma Kahoot por parte de los alumnos en aula.	Finalizado
	10.a. Sesiones de aplicación de Kahoot como herramienta de gamificación de la docencia en la asignatura “Temas de teoría del conocimiento”.	Aumento de la motivación/ satisfacción de los alumnos. Incremento de su rendimiento académico.	Finalizado
	10.b. Sesiones de aplicación de Kahoot como herramienta de gamificación de la docencia en la asignatura “Filosofía de la ciencia II”.	Aumento de la motivación/ satisfacción de los alumnos. Incremento de su rendimiento académico.	Finalizado

Objetivos	Acción	Resultado esperado	Estatus*
2. Aumentar la motivación e interés de los alumnos por el estudio de las asignaturas gamificadas, y mejorar su rendimiento académico en ellas.	<i>(Ver acciones 10.a y 10.b, ambas dentro del objetivo 1.)</i>	<i>(Ver resultados esperados de acciones 10.a y 10.b, ambas dentro del objetivo 1.)</i>	Finalizado
3. Identificar las competencias-tipo (generales y específicas), más adecuadas para su adquisición y evaluación mediante un enfoque de gamificación	2. Identificación de las competencias generales y específicas más adecuadas en cada asignatura para su adquisición y evaluación por medio de la gamificación.	Enumeración de competencias seleccionadas para cada asignatura.	Finalizado
4. Definir e implementar los métodos de control necesarios para analizar y contrastar los resultados alcanzados	3.a. Elección de la modalidad de gamificación (cooperativa o competitiva) que será aplicada.	Estrategia de aplicación del enfoque de gamificación. <i>(Se ha adoptado una modalidad de gamificación competitiva.)</i>	Finalizado
	3.b. Definición de los métodos de control que se aplicarán para el análisis y contraste de los resultados obtenidos.	Criterios de control sobre los contenidos gamificados para el análisis de su impacto en el aprendizaje.	Finalizado
5. Diseñar la metodología y procedimientos a seguir para una óptima implantación de la herramienta Kahoot en el aula, con objeto de que sea empleada en potenciales extensiones de este enfoque a otras asignaturas en cursos subsiguientes.	4.a. Diseño de la metodología y el procedimiento a seguir para la aplicación de la herramienta de gamificación Kahoot en el aula.	Metodología común de gamificación para todas las asignaturas. Procedimiento específico de aplicación para cada asignatura.	Finalizado
6. Definir cómo se utilizará la herramienta Kahoot para la evaluación de los alumnos.	4.b. Análisis y definición de cómo será empleada la herramienta Kahoot para la evaluación de los alumnos.	Criterios de evaluación para la actividad gamificada.	Finalizado

Objetivos	Acción	Resultado esperado	Estatus*
7. Diseñar e implementar una estructura o modelo de datos para mantener los listados de preguntas en un repositorio externo a Kahoot y adecuadamente categorizado, para favorecer un uso y reaprovechamiento óptimo de las mismas en éste y subsiguientes cursos, incluyendo en él todos los elementos precisos para el análisis y contraste de los resultados del aprendizaje.	5. Definición de una estructura / modelo de datos para el mantenimiento de un repositorio de preguntas categorizado (y externo a Kahoot), para su uso y reaprovechamiento óptimos en éste y subsiguientes proyectos. Inclusión en el modelo de datos de todos los elementos necesarios para el análisis final de los resultados del aprendizaje.	Modelo estructurado de datos para la creación de un repositorio único y categorizado de preguntas. Protocolo para el mantenimiento y actualización de dicho repositorio.	Finalizado
8. Elaborar los contenidos/preguntas que se incorporarán a la herramienta Kahoot y en base a los que tendrá lugar la gamificación de las asignaturas.	7.a. Elaboración de los contenidos (preguntas) que serán incorporados a la herramienta Kahoot, y en base a los cuales tendrá lugar la gamificación de las asignaturas seleccionadas.	Conjuntos de preguntas para cada asignatura (adecuadamente categorizadas por bloque/tema, tipo de pregunta, dificultad, etc.)	Finalizado
	7.b. Elaboración de test de prueba para la primera sesión de cada asignatura.	Test de prueba para cada asignatura.	Finalizado
9. Formar a los alumnos en el uso de la plataforma Kahoot como instrumento para la evaluación del aprendizaje.	9. Primera sesión de formación de los alumnos en el empleo de la plataforma Kahoot (con un test práctico de prueba).	Introducción de los alumnos a Kahoot. Adquisición de las capacidades necesarias para su empleo en el aula.	Finalizado
10. Evaluar el grado de satisfacción tanto de alumnos como de profesores con el uso de la herramienta Kahoot en el aula.	8. Diseño de las hojas de asistencia/participación y de las encuestas de satisfacción de los alumnos.	Hojas de participación. Encuestas de satisfacción.	Finalizado

Objetivos	Acción	Resultado esperado	Estatus*
	11. Última sesión de evaluación del grado de satisfacción de los alumnos con la aplicación de Kahoot en el aula.	Conocimiento del grado de satisfacción de los alumnos. Formularios de satisfacción cumplimentados.	Finalizado
	15.b. Encuesta de satisfacción de los profesores con la metodología de gamificación.	Encuestas de satisfacción.	Finalizado
	17. Diseño e implementación en Google Forms de formularios para recolectar la opinión y satisfacción de los alumnos en cada sesión.	Cuestionarios para la recogida de la opinión de los alumnos tras cada sesión Kahoot. Implementación en Google Forms de los cuestionarios.	Finalizado
	18. Análisis de la opinión de los alumnos sobre las actividades Kahoot, y su correlación con los resultados del aprendizaje alcanzados.	Identificación de los aspectos a corregir y/o mejorar en la gamificación Kahoot en cursos subsiguientes. Relación existente entre el aprendizaje alcanzado y la percepción de alumnos sobre la actividad.	Finalizado
11. Analizar los resultados de aprendizaje logrados, tanto en comparación con los alcanzados en cursos anteriores sin gamificación, como de modo interno al presente curso, contrastando la adquisición de contenidos gamificados y no-gamificados.	12.a. Análisis del impacto de la presencia de cuestiones gamificadas en la evaluación final convencional.	Nivel de aprendizaje para los contenidos gamificados.	Finalizado
	12.b. Comparación con los resultados logrados en cursos anteriores (sin gamificación).	Rendimiento académico vs cursos sin gamificación.	Finalizado
12. Elaborar un informe de seguimiento hacia la mitad del	13. Reunión intermedia para evaluar el grado de avance del proyecto.	Informe de seguimiento del proyecto.	Finalizado

Objetivos	Acción	Resultado esperado	Estatus*
proyecto que refleje el grado de avance hasta ese momento, y un informe o memoria final con los resultados definitivos a la finalización del mismo.	14. Reunión final de puesta en común de los resultados definitivos del proyecto de gamificación, por parte de todos los profesores participantes.	Informe con los resultados finales del proyecto.	Finalizado
13. Realizar informes individuales con los resultados finales alcanzados en cada una de las asignaturas gamificadas.	15.a. Realización de informes individuales para cada asignatura.	Encuestas de satisfacción.	Finalizado
14. Difundir los resultados del proyecto, con contribuciones a jornadas y congresos de innovación, e incorporación al repositorio UVaDoc tanto del informe final del proyecto como de las posibles publicaciones que de él resulten.	16. Disseminación de los resultados del proyecto de innovación docente PHIL-GAMES.	Propuestas de contribución (y presentaciones) para congresos, jornadas y eventos de innovación docente. Infografías y documentos de difusión (incluidos los destinados al repositorio UVaDoc).	Finalizado

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

MATERIALES GENERADOS (en su caso)

- Listados con las competencias a adquirir y evaluar para cada asignatura.
- Estructura de datos el repositorio único de preguntas Kahoot.
- Protocolo para el mantenimiento y actualización del repositorio de preguntas.
- Hojas de participación.
- Test de prueba para cada asignatura.
- Cuestionarios Kahoot: Conjuntos de preguntas para cada asignatura (adecuadamente categorizadas por bloque/tema, tipo de pregunta, dificultad, etc.)
- Formularios Google Forms para recoger la opinión y grado de satisfacción de los alumnos tras cada una de las sesiones.
- Encuesta de satisfacción para alumnos.
- Encuesta de satisfacción para profesores.