

“Kahoot: adquisición de conocimientos en Medicina Oral”

Yamila Magalí Centurión Merodo ¹, Alejandro Carlos de la Parte Serna¹.

¹ Departamento de Cirugía, Ginecología y Obstetricia. Facultad de Ciencias de la Salud y Deporte. Universidad de Zaragoza.

Resumen

El uso de Kahoot es una excelente aplicación para fomentar la asistencia y participación del alumno/a, utilizando el *smartphone* como aliado, e incentivando el aprendizaje de manera participativa en el aula.

Gracias a este método, se convierte en una herramienta con la finalidad de potenciar el razonamiento dirigido a alumnos de 3º curso de la Licenciatura de Odontología en la asignatura Medicina Oral mediante el transcurso de la parte teórica a lo largo del año y el posterior debate de casos clínicos reales extraídos del Servicio de Prácticas Odontológicas de la Facultad de Ciencias de la Salud y Deporte.

Palabras clave

Kahoot, educación, Smartphone, móviles, gamificación.

INTRODUCCIÓN

Los entornos virtuales y el trabajo colaborativo se han asentado por su capacidad para potenciar la interacción, el trabajo en grupo, y por consiguiente, el resultado del proceso de aprendizaje de los participantes (Rubia, Jorrín y Anguita, 2009).

Las TIC ofrecen alternativas desde la realización de cuestionarios “test”, mensajería instantánea hasta videoconferencia, este tipo de herramientas se expande desde años en educación tanto escolar como universitaria.

Cabe destacar que el uso de las aplicaciones son gratuitas y sencillas y pueden ser aplicada a varias asignaturas de Odontología para potenciar el dinamismo en el aula.

Todas las investigaciones mencionadas anteriormente coinciden en sus conclusiones en que Kahoot es una buena herramienta para realizar actividades en el aula y contribuye a mejorar la participación del alumno, fomentando una relación positiva entre el grupo de alumnos.

El resultado, como señala Del Cerro (2015) se traduce además en una mayor tasa de asistencia a clase, y el alumno la percibe como un juego y no como un sistema de evaluación (Fernandez, Olmos y Alegre, 2016).

De hecho, el propio creador de Kahoot, Alf Inge Wang, afirma en el estudio que realizó en Norwegian University of Science and Technology (NTNU) que los estudiantes que utilizaron Kahoot aprendieron un 22% más que el resto de estudiantes que utilizaron dinámicas de juego distintas. En cuanto a los aspectos negativos, el tiempo requerido para su preparación y puesta en práctica, la necesidad de una conexión a internet permanente o la posibilidad de copia entre alumnos, figuran como algunas desventajas menores.

El uso de los dispositivos móviles fomenta la participación en la asignatura Medicina Bucal que pretende desde el primer momento, proporcionando los conocimientos necesarios acerca de las patologías orales, así como, las implicaciones que en la cavidad oral íntimamente relacionadas con las patologías sistémicas.

Debido a que la Medicina Bucal supone, dentro de las Ciencias de la Salud, un campo relacionado con el cuidado y la salud oral de los pacientes y se encuentra dirigido al diagnóstico y al tratamiento de los desórdenes o condiciones de carácter médico que afectan a la región oral y maxilofacial; abarcando la evaluación, diagnóstico, tratamiento e investigación de las alteraciones funcionales del sistema estomatognático, alteraciones sensoriales y neurológicas del complejo maxilofacial, y de los desórdenes primariamente orofaciales y las complicaciones derivadas de enfermedades sistémicas, los alumnos deben exponer los casos clínicos.

Por ello, los alumnos deben adquirir la competencia de solucionar mediante la técnica médica pertinente la patología diagnosticada, si procede, o en su defecto saber distinguir aquellas situaciones que por sus características escapen de su competencia y deban ser referidas al especialista correspondiente .

Metodología docente.

El uso de Kahoot en la enseñanza universitaria es utilizado en Medicina Bucal con los siguientes ítems;

a) Preguntas generales de la enfermedad.

El inicio del juego comienza con la etiología de la enfermedad: autoinmune, bacteriana, vírica, micótica etc..

Signos y síntomas: características que aparecen en la enfermedad, existen patologías que cursan con tríadas específicas.

Diagnósticos diferenciales: posibles diagnósticos similares al diagnóstico definitivo.

Pruebas complementarias: en esta fase, el alumno debe saber que prueba específica podría realizarse en cada caso.

Tratamiento: posibles tratamientos una vez diagnosticada la enfermedad.

TIC utilizadas.

Para realizar este tipo de aprendizaje se ha utilizado una metodología basada en el registro fotográfico de pacientes del Servicio de Prácticas Odontológicas, bajo su consentimiento.

La tecnología con la que se ha realizado la experiencia ha sido una cámara EOS 1100 D, provista de un objetivo CANON EF 1000 mm F/2.8 - EF 50MM F/2.8, macro USM - DG MACRO, flash circular MACRO CANON MR-14EX.

Se tomaron fotografías de lesiones benignas y malignas de los pacientes del Servicio de Prácticas Odontológicas con su consentimiento.

La utilización de la aplicación gratuita Kahoot se produce en tiempo real, el profesor crea las preguntas y determina el número de respuesta y tiempo que el alumno tiene para responder.

Cada pregunta muestra el respectivo ganador y los puntos se acumulan para ofrecer un ranking final, como si se tratase de una competición.

Se proyectará un imagen en el programa Kahoot y los alumnos responderán de forma rápida este tipo de preguntas:

1. ¿Qué observas en la imagen?

- a) Mácula.
- b) Pápula.
- c) Quiste.
- d) Todas son correctas.

2. ¿ Qué pruebas complementarias le realizarías?

- a) Biopsia incisional.
- b) Biopsia excisional.
- c) Medición de ph saliva.
- d) Ninguna es correcta.

Sostenibilidad y transferibilidad.

El proyecto es totalmente sostenible, eficiente y transferible a otras materias, disciplinas de conocimientos y titulaciones.

La ejecución de este proyecto no conlleva coste alguno debido a que la aplicación es totalmente gratuita y todos los alumnos disponen de dispositivos móviles.

Mejoras obtenidas en el aprendizaje y conclusiones.

La aplicación Kahoot permite capturar las respuestas emitidas por los estudiantes y por ello, el profesor/a permite evaluar un desarrollo de cada tema de la asignatura, abordando de forma más pausada ítems específicos.

Kahoot es una buena aplicación para incrementar la asistencia y participación del alumno/A, utilizando el smartphone como aliado, e incentivando el aprendizaje de manera participativa en el aula.

La actuación es totalmente sostenible, además destacan su sencillez y rapidez de aplicación en el aula.

Por tanto, como conclusiones tras esta experiencia, podríamos decir que Kahoot es un sistema de respuesta personal y rápida que se puede llevar a cabo en aquellas universidades o lugares donde haya acceso rápido a internet y que todos los alumnos o participantes dispongan de un dispositivo de acceso rápido a internet.

Referencias bibliográficas

Rubia, B.; Jorrín, I.; Anguita, R. (2009). *Aprendizaje colaborativo y tecnologías de la información y la comunicación en Tecnología educativa: la formación del profesorado de la era de Internet* (pp.191-214)- Málaga: Aljibe.

Del Cerro, G. (2015). Aprender jugando, resolviendo: diseñando experiencias positivas de aprendizaje. XII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria Educar para transformar: Aprendizaje experiencial. Disponible en: <https://goo.gl/x6Z70t> .

Fernández, A.; Olmos, J.; Alegre, J.; (2016). Valor pedagógico del repositorio común de conocimientos para cursos de dirección de empresas. *Revista d'innovació Educativa*, 16. <http://dx.doi.org/10.7203/attic.16.8044>

Torres A.(2009). La educación para el empoderamiento y sus desafíos. *Sapiens. Revista Universitaria de Investigación*,10 (1),89-108.

Sloep, P.B., y A.J. Berlanga (2011). Redes de aprendizaje, aprendizaje en red. *Comunicar*, 37 (19),55-64.

Pintor Holguín, E., Gargantilla Madera P., Herreros Ruiz-Valdepeñas, B., y López del Hierro M. **KAHOOT EN DOCENCIA: UNA ALTERNATIVA PRACTICA A LOS CLICKERS.** *XI Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria .Facultad de Ciencias Biomédicas. Universidad Europea de Madrid.*

Jane E. Caldwell (2007) Clickers in the Large Classroom: Current Research and Best- Practice Tips. *CBE Life Sci Educ* 6(1): 9-20.

Bermejo Fenoll A. Manual de Prácticas de Medicina Bucal. ed IV Secretariado de Publicaciones. Universidad de Murcia.1994; 40-47. Historia clínica en Medicina Bucal. Elaboración de un informe.

Kahoot: adquisición de conocimientos en Medicina Oral.