

¿Estás en el podio de Política de Empresa? Mejorando la motivación del alumnado a través de Kahoot!

Autores

Pilar Bernal, Beatriz Domínguez, Elisabet Garrido, Minerva González y Javier Montero

- **Objetivos y contexto académico**

Unos de los problemas que está captando recientemente la atención de las investigaciones sobre educación es la falta de motivación por parte de los estudiantes. Para resolverlo, los investigadores destacan la necesidad de renovación de los métodos de aprendizaje, así como de que los alumnos estén más involucrados en los mismos. La actividad desarrollada tuvo como objetivo la mejora del proceso de aprendizaje y de su evaluación a través de tecnologías innovadoras y metodologías activas, en el marco de la asignatura Política de la Empresa en el primer semestre del sexto curso del Programa conjunto en Derecho y Administración y Dirección de Empresas (DADE). Los objetivos perseguidos con esta actividad fueron los siguientes: (1) Utilizar metodologías activas que incrementen la eficacia del proceso de aprendizaje; (2) Lograr la evaluación del alumno, tanto formativa como sumativa; (3) Lograr una mayor implicación del alumno en las actividades desarrolladas, potenciando su interés hacia la asignatura y fomentando su asistencia a las sesiones; (4) Mejorar las competencias de los alumnos, como la capacidad de resolución de problemas, la capacidad de toma de decisiones, trabajo en entornos de presión, capacidad de adaptación a nuevas situaciones, autonomía para la formación y la capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.

- **Metodología docente utilizada**

La actividad consistió en una competición entre todos los alumnos de clase, que se desarrolló a lo largo del cuatrimestre, y en la que los estudiantes pusieron a prueba sus conocimientos de manera periódica. Al finalizar cada uno de los temas que componen la asignatura Política de la Empresa, a los alumnos se les propuso una batería de 10 preguntas, puntuándose tanto el número de aciertos como el tiempo de respuesta. No obstante, en ocasiones estas competiciones se llevaron a cabo en un momento distinto, para incorporar el componente sorpresa y que los alumnos no supiesen con certeza el momento en el que la competición iba a tener lugar, favoreciendo así la asistencia continuada a clase. En total, se llevaron a cabo 7 competiciones, que se desarrollaron utilizando la aplicación *Kahoot!*, y cada una de ellas contuvo 10 preguntas. Tras cada pregunta, la solución correcta se presentó a los alumnos, de forma que en ese mismo momento pudiesen evaluar su conocimiento sobre la materia. Al finalizar cada actividad, *Kahoot!* presentó una clasificación de los estudiantes, teniendo en cuenta el número de aciertos y la velocidad de respuesta. Con esta información, que fue proporcionada por la propia plataforma, el profesor realizó otra clasificación en la que cada alumno recibió un punto por cada pregunta contestada de forma correcta. Además, se premió con puntos adicionales a los alumnos que obtuvieron el primer, segundo y tercer puesto (4 puntos, 2 puntos y 1 punto, respectivamente). Esta clasificación fue actualizada a lo largo del semestre, con la información sobre aciertos y la clasificación que *Kahoot!* proporcionaba para cada actividad. La última versión de la clasificación permitió obtener una visión total sobre el resultado de cada alumno. Con esta información, se premió a los alumnos en los 14 primeros puestos de la clasificación con puntos extra, que se añadirían a la calificación obtenida en el examen final. En concreto,

el primer puesto obtuvo 0,8 puntos, el segundo puesto obtuvo 0,6 puntos, el tercer, cuarto y quinto puesto obtuvieron 0,4 puntos, el sexto, séptimo y octavo puesto obtuvieron 0,3 puntos, el noveno, décimo y onceavo puesto obtuvieron 0,2 puntos y el doceavo, treceavo y catorceavo obtuvieron 0,1 puntos.

- **TIC en que se ha apoyado**

Para llevar a cabo la actividad se utilizó la aplicación *Kahoot!*, disponible para ser utilizada desde cualquier ordenador o desde dispositivos móviles iOS y Android. Para el tratamiento de la información obtenida a través de esta aplicación, se utilizaron las hojas de cálculo de los paquetes de ofimática tradicionales. En este sentido, es importante señalar que *Kahoot!* permite descargar informes en una hoja de cálculo Excel tras cada competición. Asimismo, para realizar las competiciones se usó el proyector del aula.

- **Carácter innovador a destacar**

Innovación docente a través del uso de una metodología activa de evaluación en el proceso de enseñanza presencial y/o telemático con objetivo tanto formativo como sumativo. Incorporación de aspectos de gamificación en el aula.

- **Mejoras esperadas en el aprendizaje de los alumnos**

Con el desarrollo de la actividad descrita, el aprendizaje del alumno se vio reforzado. Las competiciones ayudaron a los alumnos a autoevaluarse, a comprobar en qué medida habían comprendido los conceptos y eran capaces de aplicarlos. Asimismo, se logró una mayor implicación de los alumnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pasando a desempeñar un papel activo. Cabe destacar que las actividades mejoraron la asistencia a clase, contribuyeron al estudio continuado de la asignatura y a la resolución de dudas. Finalmente, se observó que existía una correspondencia entre aquellos alumnos que ocuparon las primeras posiciones en la clasificación y aquellos que obtuvieron las mayores puntuaciones en el examen final.

- **Sostenibilidad y transferibilidad de la actuación**

Aunque la actividad se desarrolló durante el curso 2020-2021 y se aplicó en el marco de la asignatura Política de la Empresa en el primer semestre del sexto curso del Programa conjunto en Derecho y Administración y Dirección de Empresas (DADE), se espera implantar también, durante el curso 2021-2022 en la asignatura Dirección Estratégica en GADE (1º semestre, 3º curso) y en el Programa Conjunto Derecho-ADE (2º semestre, 4º curso), y en la asignatura Política de la Empresa en GADE (2º semestre, 4º curso). No obstante, esta metodología de aprendizaje y evaluación es aplicable a cualquier otra área de conocimiento, puesto que la tecnología utilizada no depende de la materia sobre la que se quiera profundizar.

- **Conclusiones obtenidas en todo el proceso**

El desarrollo de la actividad descrita fue positivo, tanto desde el punto de vista del estudiante como del profesor. El formato competitivo planteado en la actividad permitió que, además de repasar los principales aspectos de cada tema, se incluyese un componente dinamizador y lúdico en las sesiones de clase. Asimismo, al realizarse de forma periódica a lo largo del cuatrimestre, permitió extraer información relevante, tanto al docente como al alumnado, sobre los resultados de aprendizaje y aquellos aspectos que deben ser reforzados porque no se han comprendido correctamente.