

*Uso de la aplicación Kahoot para dinamizar y amenizar las sesiones clínicas en el aula de postgrado.*

*Jacobo Quintas Hijós*

*Facultad de Ciencias de la Salud y del Deporte. Universidad de Zaragoza.*

### **Objetivos y contexto académico (titulación, curso, materia, asignatura...)**

- 1- Dinamizar y amenizar la sesión clínica de casos en el aula mediante la gamificación.
- 2- Medir objetiva del aprendizaje mediante la analítica de datos.
- 3- Optimización del rendimiento analítico de cada caso clínico.
- 4- Desarrollar la competencia digital del alumnado del master.

Titulación: Máster Propio en Periodoncia e Implantología Oral.

Curso: 2º.

Materia: Implantología y Prótesis.

Asignatura: Sesión clínica (4 horas, jornada de mañana del 06 de noviembre de 2020).

### **Contexto:**

8 alumnos del “Máster Propio en Periodoncia e Implantología Oral” de la Facultad de Ciencias de la Salud y del Deporte, Universidad de Zaragoza (Campus de Huesca).

### **Metodología docente utilizada**

Se utilizó la analítica de aprendizaje (*learning analytics*) de forma combinada con técnica de gamificación (*gamification*), de manera presencial. El alumnado presentó en PowerPoint o Keynote 4 casos clínicos, a los que sumamos otros 11 casos clínicos de nuestra práctica privada. Mediante la aplicación Kahoot y a través del modo “desafío” se planteó una pregunta para cada uno de los casos, encaminada a elegir entre 4 respuestas la mejor opción de tratamiento. Se eligió una imagen o grupo de imágenes de cada caso de forma previa, de tal manera que proporcionara la información suficiente para poder elegir la respuesta adecuada. Para cada pregunta, según la dificultad, se asignó un tiempo de respuesta. Una vez transcurrido el tiempo y antes de pasar a la siguiente pregunta, cada alumno justifica su respuesta, generándose un debate y solventando las dudas que genera cada caso. Utilizamos como plataforma de juego los dispositivos móviles tipo Smartphone de cada alumno.

### **TIC en que se ha apoyado**

- Kahoot.
- PowerPoint.
- Keynote.
- Smartphone.

### **Carácter innovador a destacar**

De forma habitual, las sesiones clínicas en el aula se desarrollan mediante presentación individual o en parejas por parte del alumno de casos reales a través del programa de presentación PowerPoint o Keynote, para un posterior debate sobre las particularidades del caso y las distintas opciones terapéuticas, de cara a determinar la opción ideal. El uso de Kahoot nos permite dinamizar y

amenizar el contenido de la sesión clínica, complementando y no sustituyendo la presentación de casos por parte del alumno, al añadir un desafío del tipo pregunta con varias respuestas posibles. Además, permite el desarrollo de la sesión clínica de manera no presencial, pues al tratarse de una aplicación digital es posible la utilización simultánea a distancia.

### **Mejoras obtenidas en el aprendizaje de los alumnos**

La atención prestada por parte del alumnado fue superior respecto a sesiones clínicas anteriores. Al tratarse de un juego de puntuación con tiempo asignado, la concentración del alumnado también fue mayor. El modelo tipo pregunta con respuestas posibles permitió llevar a cabo una evaluación más minuciosa de cada caso, haciendo más visible la ventaja de la opción ideal u opciones ideales de tratamiento respecto a las opciones descartables. Por tanto, el alumnado pudo adquirir un rendimiento analítico mayor de todos los casos clínicos presentados.

### **Sostenibilidad y transferibilidad de la actuación**

El modelo de utilización de plataformas (como la aplicación Kahoot) que permiten la creación de cuestionarios de evaluación se seguirá utilizando en próximas sesiones clínicas en el aula. Su ventaja desde el punto de vista docente está contrastada, ya que aumenta la atención durante la sesión y es una herramienta que permite la evaluación objetiva del aprendizaje a través del análisis de datos que proporcionan los informes generados.

### **Conclusiones obtenidas en todo el proceso**

La utilización de la aplicación Kahoot durante la sesión clínica ha permitido dinamizar y amenizar el debate en clase al tiempo que ha aumentado la interacción entre el alumnado. El uso de aplicaciones docentes se podría implementar de forma sistemática también en la docencia de postgrado, y en particular en aquellas clases destinadas a plantear y debatir la particularidad de cada caso clínico, en el que las distintas opciones terapéuticas facilitan el uso de modelos de tipo encuesta o desafío.

Conclusiones generales:

- Aumento de la atención y la concentración del alumnado.
- Obtención de datos objetivos para el análisis del aprendizaje.
- Optimización del análisis de cada caso clínico.
- Mejora de la competencia digital.