

Evaluación inicial de contenidos fisiológicos, biomecánicos y psicológicos aplicados a los fundamentos motrices a través de la herramienta Kahoot

Miguel Ángel Ortega Zayas, Duber Mary Montoya Suárez y Francisco Pradas de la Fuente

OBJETIVOS Y CONTEXTO ACADÉMICO

La actividad realizada con apoyo de una herramienta TIC, se ha propuesto como una innovación docente incorporada dentro de un curso cero de evaluación inicial sobre contenidos de motricidad (fisiológicos, biomecánicos y psicológicos), en la Facultad de Ciencias de la Salud y del Deporte del Campus de Huesca, con los estudiantes de primer curso del Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte, matriculados en la asignatura “Fundamentos y manifestaciones básicas de la motricidad”. Esta materia es obligatoria y se imparte en el primer semestre.

El objetivo de esta innovación docente ha sido incorporar en el aula una actividad de evaluación, centrada en la metodología de gamificación, en donde se utiliza la herramienta Kahoot para conocer el nivel inicial de competencia específica de conocimientos, relacionados con el análisis multidisciplinar de los fundamentos motrices.

METODOLOGÍA DOCENTE UTILIZADA

La metodología docente utilizada se ha centrado en la incorporación al aula, a modo de curso cero, de la gamificación a través de la herramienta Kahoot como una manera lúdica, accesible y confiable para averiguar el nivel de conocimiento inicial que tienen los estudiantes de nuevo ingreso, intentando utilizar estrategias didácticas y métodos más acordes a la realidad de la sociedad actual de los jóvenes, muy vinculados al uso de las tecnologías digitales y de dispositivos móviles.

TIC EN QUE SE HA APOYADO

Para el desarrollo de esta innovación se ha incorporado la utilización del Kahoot como herramienta TIC de apoyo para el análisis de la motricidad desde de diferentes ámbitos como la fisiología, biomecánica y psicología. Se ha combinado la utilización de esta TIC con el desarrollo de un curso cero de contenidos sobre fundamentos motrices acordes al nivel de competencias demostradas en la evaluación inicial realizada.

CARÁCTER INNOVADOR

La incorporación en el aula de la gamificación a través de la herramienta Kahoot es la base de esta innovación. Su utilización permite conocer el nivel inicial de contenidos de los estudiantes a través de un proceso y una metodología amigable y sencilla que estimula la participación y un clima afectivo inicial que permita el desarrollo de nuevos comportamientos y prácticas docentes en los procesos de enseñanza-aprendizaje de las manifestaciones motrices.

MEJORAS OBTENIDAS EN EL APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS

Las mejoras obtenidas se han orientado hacia el conocimiento del nivel de competencia de los estudiantes para desarrollar e incorporar un curso cero de contenidos iniciales sobre fundamentos básicos de la motricidad relacionados con los siguientes aspectos:

- Reconocimiento de bases fisiológicas aplicadas al movimiento.
- Análisis cinético y cinemático del movimiento.
- Sistematización del movimiento físico y deportivo.
- Control de variables psicológicas aplicadas al movimiento.

SOSTENIBILIDAD Y TRANSFERIBILIDAD DE LA ACTUACIÓN

La experiencia de innovación desarrollada durante este curso, realizada a través de un proceso de gamificación inicial mediante la herramienta Kahoot, se consolida y mantiene su continuidad para los próximos cursos académicos gracias a su utilidad didáctica para coordinar y desarrollar adecuadamente los contenidos y las competencias de los fundamentos de la motricidad.

CONCLUSIONES OBTENIDAS EN TODO EL PROCESO

La implantación de esta innovación a través de la incorporación de una herramienta TIC ha supuesto:

- Una elevada motivación por parte de los estudiantes.
- Desarrollo de un clima de aula afectivo.
- Utilización de diseños y metodologías docentes centradas en el uso de dispositivos móviles.
- Diseñar adecuadamente los contenidos y competencias a partir de los conocimientos iniciales.
- Programar y plantear un curso cero de contenidos iniciales.