

Libro de Resúmenes



I CONGRESO VIRTUAL INTERNACIONAL
DE INNOVACIÓN DOCENTE UNIVERSITARIA

WeTeach
WeLearn

Comunicaciones TIPO PÓSTERS



Editores:
David E. Leiva Candia
Felix A. Berlanga Cañete
Carmen Pineda Martos
Ana I Raya Bermúdez
David J. Menor Campos



UNIVERSIDAD DE CORDOBA



Libro de Resúmenes: *WTMI I Congreso Virtual Internacional de Innovación Docente Universitaria. Comunicaciones tipo Pósters*. Edited by David J. Menor-Campos, Carmen Pineda Martos, Félix A. Berlanga Cañete, Ana I. Raya Bermúdez and David E. Leiva-Candía. — Córdoba: UCOPress. Córdoba University Press, 2018.

ISBN : 978-84-9927-339-6

Publisher: UCOPress. Córdoba University Press
Campus de Rabanales. Ctra. Nac. VI, km. 396, 14071 Córdoba (Spain)
<http://www.uco.es/ucopress/> — ucopress@uco.es

Cover design by *emagina*

© UCOPress. Córdoba University Press

© The authors

All rights reserved. No part of this book may be reproduced, translated, stored in any retrieval system, nor transmitted in any form without written permission from the Publishers.

**I Congreso Virtual Internacional de Innovación Docente Universitaria
“We Teach & We Learn”
Libro de resúmenes de comunicaciones tipo Póster**

Editores

David E. Leiva Candia
Felix A. Berlanga Cañete
Carmen Pineda Martos
Ana I. Raya Bermúdez
David J. Menor Campos

Uso De Kahoot Para El Desarrollo De Tutorías Grupales En Nutrición Animal

Ana I. Rey

Dpto. Producción Animal, Facultad Veterinaria, Universidad Complutense de Madrid, 28040
Madrid, España

anarey@ucm.es

Summary

The aim of the present work was the use of evaluation/autoevaluation questionnaires' using the gamed tool Kahoot during group tutorial sessions carried out some weeks before the writing exam in Animal Nutrition subject of Complutense University, in order to promote an active participation and to serve as training and doubts resolution. All teachers of the subject attempted the tutorial sessions but some of them used test/exercises in writing solving format and the others used Kahoot. Alumni showed a high valuation of this tool vs traditional tools and no differences were found in the final scores obtained in tutorial sessions or in the final writing exam when compared with results obtained two previous years.

Keywords: Kahoot; Flipped Tutorials; Animal Nutrition

Resumen

En el siguiente trabajo se planteó el uso de cuestionarios de evaluación/autoevaluación mediante la herramienta gamificada Kahoot durante sesiones de tutorías grupales pocas semanas antes de la evaluación escrita, en la asignatura de Nutrición Animal de la Universidad Complutense de Madrid con el objeto de promover la participación activa y de que sirvieran de entrenamiento y resolución de dudas. A las sesiones de tutoría asistieron todos los profesores pero unos usaron cuestionarios/ejercicios a resolver escritos mientras que otros usaron la herramienta Kahoot. Los alumnos presentaron una valoración elevada del uso de dicha herramienta durante las sesiones frente al uso de herramientas tradicionales, sin que existieran diferencias en las calificaciones obtenidas durante el desarrollo de las tutorías grupales ni en la prueba final escrita cuando se comparó con los resultados de los dos cursos anteriores.

Palabras clave: Kahoot, Tutorías Invertidas, Nutrición Animal.

Curnoy, M., Las TIC en la Enseñanza: Posibilidades y Retos. En: *Lección inaugural del curso académico 2004-2005* (en línea). (2004). <http://www.uoc.edu/inaugural04/esp/index.html>.

Ciaramela KE. The effects of Kahoot! On vocabulary acquisition and retention of students with learning disabilities and other health impairments. 2017. Theses and Dissertations. Rowan University.

Cobo, J.C. (2009). El concepto de tecnologías de la información. Benchmarking sobre las definiciones de las TIC en la sociedad del conocimiento. *ZER*, 14 (27), 295-318.

García-García, D., Carbonell-Verdú, A., Montañés Muñoz, N., Quiles, L., Fombuena, V. (2017). Incorporación de la aplicación Kahoot! Para la evaluación de las prácticas de la asignatura de "Ciencia de Materiales". Congreso IN-RED 2017: III Congreso Nacional de Innovación Educativa y Docencia en Red.

Pascual-Seva, N., Schastiá-Frasquet, MT., Esteve, C., Ascensio-Cuesta, S., Babiloni, MA., Palomares, MT., Mañanos, AP. y Vargas, M. (2015). Tecnologías de la información y la comunicación (TICs) para la gamificación. Congreso In-Red 2015

Rodríguez-Fernández, L. (2017). Smartphones y aprendizaje: el uso de Kahoot en el aula universitaria. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 8 (1), 181-190.