

# Gamificación y evaluación del aprendizaje en el Grado en Veterinaria

## *Gamification and learning evaluation in Veterinary*

Conde-Felipe, M.<sup>1</sup>; Molina, J.M.<sup>1</sup>; Ruiz, A.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Departamento de Patología Animal, Producción Animal, Bromatología y Tecnología de los Alimentos. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.

Correo electrónico: [magnolia.conde@ulpgc.es](mailto:magnolia.conde@ulpgc.es) (Conde-Felipe, M.)

### Introducción

El Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), promotor de los cambios en la metodología docente en el Grado en Veterinaria, ha modificado sustancialmente el binomio enseñanza-aprendizaje. Entre los procedimientos de innovación educativa, que promueven el aprendizaje, destacar la gamificación, donde se incluye la herramienta *Kahoot*®, plataforma de enseñanza basada en un juego de conocimiento competitivo, con setenta millones de usuarios mensuales (Wang y Tahir, 2020). En este contexto, en el presente estudio se ha utilizado el *Kahoot*®, con el objetivo de evaluar el aprendizaje.

### Métodos

El presente estudio se llevó a cabo en una de las prácticas de laboratorio de la asignatura de Enfermedades Parasitarias, impartida en la Facultad de Veterinaria de la ULPGC. Se procedió a la valoración del proceso de aprendizaje mediante dos pruebas de evaluación individual, con diez preguntas cada una, diseñadas con el *Kahoot*®. Los estudiantes realizaron la primera prueba antes del inicio de la práctica, cumplimentado la segunda prueba unos minutos antes de la finalización de la misma.

### Resultados y Discusión

Un total de 135 estudiantes, matriculados en la citada asignatura en los cursos académicos 2019/20 y 2020/21, participaron en el presente estudio. En el primer cuestionario, los estudiantes fueron capaces de responder de forma acertada el 42,37% de las preguntas planteadas, frente al 57,63%. En cambio, en el segundo cuestionario, los participantes fueron capaces de contestar de forma acertada el 76,22% de las preguntas, frente al 23,78%. Al comparar, mediante la t de Student, las medias del número de preguntas acertadas entre el primer cuestionario y el segundo cuestionario se detectaron diferencias estadísticamente significativas ( $P < 0.05$ ). Por otro lado, en el primer cuestionario, más del 56% de los estudiantes obtuvieron calificaciones inferiores a 5 puntos sobre diez, frente al 2% ( $< 5$ ) en el segundo cuestionario. Por el contrario, en el segundo cuestionario, más del 55% de los estudiantes obtuvieron las calificaciones más elevadas ( $\geq 8$  puntos). Estos resultados confirman la utilidad del *Kahoot*® en la adquisición de nuevos conocimientos, como ha quedado reflejado en diferentes estudios (Rodríguez-Fernández 2017; Licorish *et al.*, 2018; Felszeghy *et al.*, 2019).

## Conclusiones

El *Kahoot*® ha demostrado la capacidad de los estudiantes para adquirir nuevos conocimientos durante el trascurso de una práctica de laboratorio, detectándose diferencias estadísticamente significativas entre el número de preguntas acertadas en la segunda prueba de evaluación con respecto a la primera.

## Referencias

- Felszeghy S, Pasonen-Seppänen S, Koskela A, Nieminen P, Härkönen K, Paldanius KMA, Gabbouj S, Ketola K, Hiltunen M, Lundin M, Haapaniemi T, Sointu E, Bauman EB, Gilbert GE, Morton D, Mahonen A (2019). Using online game-based platforms to improve student performance and engagement in histology teaching. *BMC Med Educ* 19: 273. DOI: 10.1186/s12909-019-1701-0.
- Licorish SA, Owen HE, Daniel B, George JL (2018). Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13:1-23. DOI: 10.1186/s41039-018-0078-8.
- Rodríguez-Fernández L (2017). Smartphones y aprendizaje: el uso de Kahoot en el aula universitaria. *Revista Mediterránea de Comunicación/Mediterranean Journal of Communication*, 8:181-190. DOI: 10.14198/MEDCOM2017.8.1.13.
- Wang AI, Tahir R (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers & Education*, 149: 103818. DOI: 10.1016/j.compedu.2020.103818.

**Palabras clave:** *Kahoot*®; Evaluación; Práctica de laboratorio; Enfermedades Parasitarias.

### Historial de publicación

Recibido: 30/04/2022

Revisado: 03/05/2022

Aceptado: 07/05/2022

