

# Diferentes formatos de enseñanza en un programa formativo en anestesia veterinaria: clases magistrales versus Kahoot

## *Different teaching formats in a training program in veterinary anesthesia: master classes versus Kahoot*

*Bustamante, R.; Aguado, D.; Canfrán, S.*

*Departamento de Medicina y Cirugía Animal. Universidad Complutense de Madrid.*

Correo electrónico: [robustam@ucm.es](mailto:robustam@ucm.es) (Bustamante, R.)

### Introducción

Las aplicaciones móviles permiten a los profesores fomentar la interacción con el alumno (Carrera y Álvarez, 2015), la gestión del conocimiento y la autonomía de su aprendizaje, lo cual desarrolla su responsabilidad y protagonismo en su formación (Barrows, 1996).

En el marco de un programa de colaboración práctica de anestesiología en un hospital clínico veterinario, se imparten sesiones semanales sobre anestesia en pequeños animales a los estudiantes colaboradores (7 veteranos y 17 nuevos). En el curso 2016-2017, se ha dividido dicho programa formativo en lecciones magistrales clásicas, y seminarios interactivos consistentes en preguntas mediante una aplicación de gamificación (Kahoot) (Inge, 2013), sobre un tema que los estudiantes tenían que estudiar previamente por su cuenta.

El objetivo ha sido comparar los resultados de aprendizaje de ambos formatos de enseñanza, así como determinar la satisfacción de los alumnos con cada sistema empleado.

### Métodos

Inicialmente, se realizó un test escrito para evaluar el grado de formación previo al programa formativo; tras finalizar todas las lecciones magistrales se realizó otro test escrito; posteriormente, cada seminario interactivo consistió en un test (Kahoot) de 15 preguntas sobre el tema propuesto. Se analizaron las puntuaciones obtenidas en cada test, comparando entre alumnos nuevos y alumnos que repetían en el programa de colaboración. Al finalizar los seminarios, se realizó una encuesta anónima para determinar la motivación, asistencia y grado de satisfacción general del alumnado con cada tipo de enseñanza.

### Resultados y Discusión

Se impartieron un total de 22 sesiones, 15 magistrales y 7 interactivas. La puntuación media del test inicial fue mayor en los alumnos antiguos que en los nuevos. La puntuación media tras los seminarios magistrales fue igual en ambos grupos. En los seminarios interactivos, no hubo diferencia en las puntuaciones entre ambos grupos, y en casi todos se produjo una mejora respecto al primer seminario interactivo. Un 62% de los alumnos estaba muy satisfecho con el

formato interactivo mientras que un 14% lo estaba con el clásico. Un 85% y 76% se sentía muy motivado a asistir y ser puntuales, respectivamente, a los seminarios interactivos frente al 61% y 55% de las lecciones magistrales.

Aunque inicialmente el nivel de conocimientos de los alumnos antiguos es mayor que el de los alumnos nuevos, tras recibir las lecciones magistrales, la puntuación de ambos se iguala, lo que indica que mediante este sistema de aprendizaje todos alcanzan el mismo nivel de conocimientos. También mejora su puntuación conforme avanzan los seminarios interactivos, posiblemente debido a una mejora de las técnicas de estudio y capacidad de búsqueda de fuentes bibliográficas. Un formato interactivo de seminarios motiva al alumno a ser más responsable de su formación, aumentando la motivación a la asistencia y puntualidad. En general, les satisface el formato aunque como inconveniente señalan que fomenta la competitividad.

## Conclusiones

El aprendizaje autónomo es una alternativa válida a las lecciones magistrales, y aunque supone un mayor esfuerzo por parte del alumno, permite que adquiera los conocimientos necesarios sobre la materia además de incrementar su interés por la misma.

## Referencias

- Barrows H. (1996). *Problem-Based Learning in Medicine and Beyond: A Brief Overview. Bringing Problem-Based Learning to Higher Education: Theory and Practice*. San Francisco, Jossey-Bass Publishers.
- Carrera D, Álvarez L (2015). *Sistemas de Respuesta en Aula de Libre Distribución para uso con Dispositivos Móviles*. En Actas V Encuentro Conferencias Chilenas en Tecnologías del Aprendizaje. Arica.
- Inge, A. (2013). Results from using various quiz-approaches in class. *Kahoot Journal*.

**Palabras clave:** Docencia; Gamificación, Métodos de aprendizaje.

### Historial de publicación

Recibido: 31/03/2017

Revisado: 11/04/2017

Aceptado: 20/04/2017

