

APLICACIÓN DE KAHOOT! Y FLIPPED CLASSROOM AL DERECHO DEL TRABAJO Y DIRECCIÓN DE PERSONAS

Monje Amor, Ariadna¹; Enríquez Feito, Tania María²

¹Universidade da Coruña, Facultad de Economía y Empresa,

<https://orcid.org/0000-0002-6713-851X>

²Fundación Escuela Universitaria de Relaciones Laborales de A Coruña

RESUMEN

Este trabajo presenta la aplicación de la gamificación a través de *Kahoot!* y el *flipped classroom* o aula invertida a la hora de impartir las asignaturas de Derecho del Trabajo I y II en el grado en Relaciones Laborales y Recursos Humanos (segundo curso, ERLAC) y Dirección de Personas en el grado de Administración y Dirección de Empresas (tercer curso, Universidad San Jorge). Estas metodologías fomentan la implicación, motivación y participación del alumnado en el aula, poniendo el foco en el aprendizaje del alumno, en lugar de que sea el docente el que capte toda la atención en sesiones magistrales o teóricas. A continuación, se explica en qué consisten estas metodologías y cómo se pueden implementar en el aula. Después se describe la experiencia docente y la percepción de los alumnos. En la siguiente sección se exponen los resultados de la experiencia docente y finalmente las conclusiones del trabajo.

PALABRAS CLAVE: Kahoot!, gamificación, flipped classroom, TIC.

CITA RECOMENDADA:

Monje Amor, Ariadna; Enríquez Feito, Tania María (2022): Aplicación de Kahoot! y flipped classroom al Derecho del Trabajo y Dirección de Personas. En García Naya, J.A. (ed.) (2022). *Contextos universitarios transformadores: a innovación como eixo vertebrador da docencia. VI Xornadas de Innovación Docente*. Cufie. Universidade da Coruña. A Coruña (pág. 183-190).

DOI capítulo: <https://doi.org/10.17979/spudc.000016.183>

DOI libro: <https://doi.org/10.17979/spudc.000016>

ABSTRACT

This paper presents the application of gamification through Kahoot! and the flipped classroom when teaching the subjects of Employment Law I and II in the degree in Labor Relations and Human Resources (second year, ERLAC) and People Management in the degree of Business Administration (third year, Universidad San Jorge). These methodologies encourage student involvement, motivation, and participation in the classroom, placing the focus on student learning rather than the lecturer capturing all the attention in lectures or theoretical sessions. First, we will explain what these methodologies consist of and how they can be implemented in the classroom. Then the teaching experience and the students' perceptions are described. The next section presents the results of the teaching experience. Finally, we include some final remarks in the conclusion section.

KEY WORDS: Kahoot!, gamification, flipped classroom, IT.

1. INTRODUCCIÓN

El modelo educativo tradicional se ha desarrollado de forma unidireccional, desde el docente hacia el estudiante. Actualmente, se busca motivar e involucrar a los alumnos en el aprendizaje a través de corrientes pedagógicas que promueven una nueva forma de entender la educación. Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) ofrecen oportunidades de aprendizaje a los alumnos. Por ejemplo, las TIC mejoran la motivación del alumnado, la colaboración, participación activa, dinamizan la clase, y fomentan la creatividad (CIPD, 2017; Sangrà et al., 2005). Estas tecnologías no reemplazan lo que hacemos, sino que lo mejora.

La innovación docente se centra en el proceso de enseñanza-aprendizaje y la incorporación y aplicación de métodos innovadores pretenden dar una visión diferente de la materia. Generalmente las asignaturas Dirección de Personas, del grado en Administración y Dirección de Empresas (Universidad San Jorge), y Derecho del Trabajo I y II, del grado en Relaciones Laborales y Recursos Humanos (ERLAC) suelen ser clases meramente teóricas donde se explica la legislación (Estatuto de los Trabajadores y convenios colectivos principalmente) y políticas internas, lo que hace que el alumnado desconecte de la clase por falta de motivación e interés. Son asignaturas obligatorias, de 6 créditos cada una. Al finalizar cada tema, las docentes de estas asignaturas decidieron crear un test de repaso en *Kahoot!* y un estudio de caso que los alumnos tienen que preparar en casa, aplicando metodologías activas como el *flipped classroom* o aula invertida.

Con estas propuestas pretendíamos que los estudiantes aplicasen la legislación actual en un contexto real y los conocimientos adquiridos dentro y fuera del aula. Consideramos que estas dos asignaturas eran apropiadas para utilizar la gamificación y el aula invertida porque son asignaturas bastante teóricas, que requieren que el alumnado memorice una serie de conocimientos, siguiendo las guías docentes de las asignaturas y las competencias de las titulaciones. El objetivo principal era dinamizar la clase, reforzar los contenidos, motivar al alumnado y aumentar la interacción y participación.

2. DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

La gamificación consiste en incorporar elementos de juegos como las recompensas y la competición para animar a los alumnos a realizar tareas que normalmente se consideran aburridas, como completar encuestas, leer páginas web, ver vídeos, reforzar contenidos teóricos etc. en entornos no lúdicos (Moyano et al., 2019). Se puede utilizar en la vida cotidiana para fomentar los comportamientos deseados en situaciones en las que prevalecen el aburrimiento, la repetición y la pasividad (Faiella & Ricciardi, 2015). La gamificación se utiliza en el ámbito educativo para mejorar la motivación, el compromiso y el aprendizaje del alumnado (Corchuelo Rodríguez, 2018; Smiderle et al., 2020).

Kahoot! es una aplicación que permite la creación de actividades como preguntas de respuesta múltiple con un máximo de cuatro opciones de respuesta, preguntas de verdadero o falso, *puzzle*, discusión o preguntas abiertas (Kahoot!, s. f.). Una vez se ha creado el cuestionario, el docente tiene que compartir un código con los alumnos (jugadores) para que puedan acceder al juego. Después de haber respondido a todas las preguntas, la aplicación muestra un pódium con las tres personas que alcanzaron las puntuaciones más elevadas. Las puntuaciones se basan en las respuestas (correctas o incorrectas) y en la rapidez de los jugadores a la hora de responder.

Kahoot! es una herramienta de gamificación que se ha utilizado en estas asignaturas de la siguiente manera. Primero realizamos una evaluación diagnóstica a través de una prueba objetiva para evaluar los conocimientos previos de la materia (por ejemplo, sobre tipos de contrato, jornada de trabajo, vacaciones, etc.). A continuación, se explica la materia, que se divide en parte teórica y parte práctica. En último lugar, se realiza otra prueba objetiva en *Kahoot!* con el fin de evaluar los resultados de aprendizaje, identificar las carencias de los alumnos y la necesidad de realizar algún ejercicio de repaso adicional.

Flipped classroom o aula invertida es una metodología activa que consiste en convertir el aula en un espacio de aprendizaje dinámico e interactivo (O'Flaherty & Phillips, 2015). Este método emplea un espacio individual y otro grupal. Se basa en asignar a los estudiantes materiales de

lectura, presentaciones o vídeos fuera de clase para que puedan participar en el aprendizaje activo durante la clase. Esta inversión utiliza la tecnología y permite el aprendizaje a través de las tareas y, a su vez, estas influyen en los entornos de aprendizaje del alumno (Marqués Andrés, 2016; McLaughlin et al., 2014). Se crea un espacio individual donde los alumnos trabajan varios conceptos fuera del aula de forma autónoma para poder transferir este conocimiento en el espacio grupal, el aula, donde el docente orienta a los alumnos para que apliquen los conceptos correctamente. Es decir, se destina el tiempo de aula a aplicar, analizar y evaluar lo aprendido en el espacio individual. En Dirección de Personas, la profesora subía cada semana a Moodle un tema de debate y varias noticias de actualidad para que el alumnado las leyese en casa. Por ejemplo, uno de los temas de debate fue el caso de Glovo y Deliveroo sobre los falsos autónomos. Los alumnos tenían que leer varias noticias en casa para comprender el problema y el tiempo de clase lo dedicábamos a aplicar, analizar y evaluar los conceptos sobre los tipos de relaciones laborales y la legislación actual, fomentando así la participación y el aprendizaje activo.

3. RESULTADOS

Estas experiencias se llevaron a cabo en dos centros educativos universitarios. Hemos podido observar un incremento de la motivación del alumnado y una mayor participación. Las herramientas de gamificación como *Kahoot!* facilitan la dinamización de la clase y hacen que los alumnos se impliquen más en el proceso de aprendizaje al asociar el juego a una actividad. Antes de finalizar el cuatrimestre, las profesoras subimos a Moodle una encuesta que los alumnos pueden cubrir de forma anónima para valorar las actividades y metodologías propuestas por los docentes. Los resultados han sido muy positivos. Los alumnos creen que los tests de repaso son útiles y ayudan a dinamizar la clase. En cuanto a la metodología del aula invertida, los alumnos comentan que aprenden más cuando tienen que investigar por su cuenta, visualizar vídeos y leer noticias, a pesar del esfuerzo que hay que realizar. Además, se han obtenido mejores resultados académicos que en el curso anterior y mejores resultados en las encuestas de evaluación docente.

En cuanto a la evaluación, los test diagnósticos y los repasos interactivos mediante *Kahoot!* no han formado parte de la calificación de las asignaturas. Por tanto, esta herramienta solamente se ha utilizado como instrumento para evaluar el conocimiento de los contenidos teóricos y dinamizar la clase, pero no se ha empleado para valorar los resultados obtenidos como parte de la nota final. En cambio, los estudios de caso y los temas de debate utilizados en el aula invertida sí han formado parte de la evaluación de la asignatura Dirección de Personas.

4. CONCLUSIONES

La sociedad avanza a pasos agigantados y la educación no debe quedarse atrás. Los docentes deben adaptar las metodologías para promover el aprendizaje y profundizar en la comprensión de la materia por parte de los estudiantes. La aplicación de metodologías activas (aula invertida) y gamificación (*Kahoot!*) resulta estimulante tanto para los docentes como para el alumnado. Con una preparación técnica mínima, los estudiantes pueden ver su progreso, compartir reflexiones y hacer seguimiento de sus avances. Al cultivar un entorno de trabajo colaborativo, se fomenta la participación y el apoyo.

Entre las desventajas de estas metodologías, cabe destacar el tiempo y esfuerzo que el docente tiene que invertir en el diseño de las actividades o cuestionarios y su implementación. Por otro lado, estas actividades pueden plantear desafíos para aquellos alumnos que son más tímidos, debido al nivel de implicación y participación que exigen. Se trata de actividades complementarias que ayudan a recordar y memorizar conceptos, pero no deben sustituir a otras actividades que ayuden a construir el pensamiento crítico y la reflexión de los estudiantes. Además, los docentes necesitan recibir formación sobre innovación docente, competencias digitales y metodologías activas para poder llevar a cabo estas actividades correctamente.

Como propuesta de mejora para futuros cursos académicos, proponemos hacer un experimento con dos grupos de alumnos que cursen la misma asignatura. En un grupo se utilizará la gamificación y aula invertida y en otro no, con el fin de comparar el rendimiento

académico y aprendizaje en ambos grupos. También se sugiere utilizar una herramienta de gamificación alternativa como Socrative que facilite el feedback individual.

5. REFERENCIAS

- CIPD. (2017). The future of technology and learning. Chartered Institute of Personnel and Development. https://www.cipd.co.uk/Images/the-future-of-technology-and-learning_2017_tcm18-29348.pdf
- Corchuelo Rodriguez, C. A. (2018). Gamificación en educación superior: Experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 63, 29-41 (380). <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.63.927>
- Faiella, F., & Ricciardi, M. (2015). Gamification and learning: A review of issues and research. *Journal of E-Learning and Knowledge Society*, 11(3), 13-21. <https://doi.org/10.20368/1971-8829/1072>
- Kahoot! (s. f.). Get ready for back-to-school with Kahoot! Kahoot! Recuperado 16 de agosto de 2022, de <https://kahoot.com/schools-u/>
- Marqués Andrés, M. (2016). Qué hay detrás de la clase al revés (flipped classroom). *ReVisión*, 9(3), 2. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5821632>
- McLaughlin, J. E., Roth, M. T., Glatt, D. M., Gharkholonarehe, N., Davidson, C. A., Griffin, L. M., Esserman, D. A., & Mumper, R. J. (2014). The Flipped Classroom: A Course Redesign to Foster Learning and Engagement in a Health Professions School. *Academic Medicine*, 89(2), 236-243. <https://doi.org/10.1097/ACM.0000000000000086>
- Moyano, B., Morató, M., Carbonell, J., & Rivera Vargas, P. (2019). La gamificación en la educación superior. Aspectos a considerar para una buena aplicación (pp. 21-34).
- O'Flaherty, J., & Phillips, C. (2015). The use of flipped classrooms in higher education: A scoping review. *The Internet and Higher Education*, 25, 85-95. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2015.02.002>

Sangrà, A., Guàrdia, L., Mas, X., & Girona, C. (2005). Los materiales de aprendizaje en contextos educativos virtuales. Pautas para el diseño tecnopedagógico.

Smiderle, R., Rigo, S. J., Marques, L. B., Peçanha de Miranda Coelho, J. A., & Jaques, P. A. (2020). The impact of gamification on students' learning, engagement and behavior based on their personality traits. *Smart Learning Environments*, 7(1), 3. <https://doi.org/10.1186/s40561-019-0098-x>