

Flipped Classroom y Gamificación al servicio de la evaluación continua

José Luis Alejandro Marco, Ana Isabel Allueva Pinilla

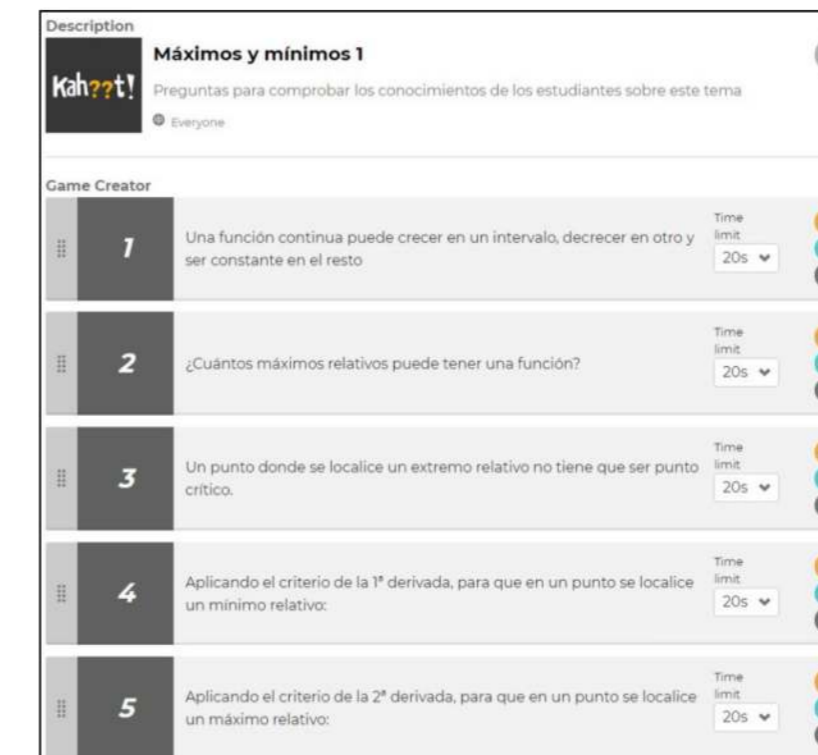
Matemática Aplicada, jlalejan@unizar.es, allueva@unizar.es

Contexto: asignatura de *Matemáticas* de primer cuatrimestre en el primer curso del Grado en Ciencia y Tecnología de los Alimentos de la Facultad de Veterinaria, 6 ECTS (3T + 3P) y un número de estudiantes entre 60-70.

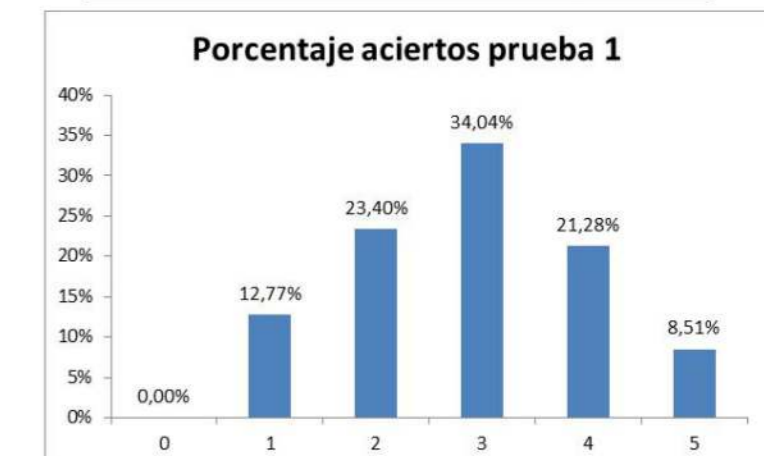
Objetivo: mejorar la evaluación continua tanto en la parte práctica como en las denominadas clases de teoría.

Metodología

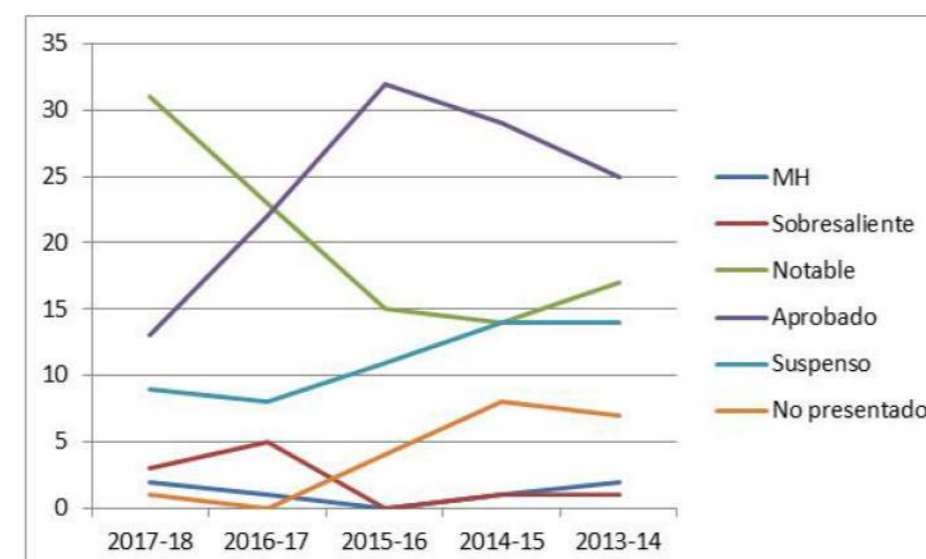
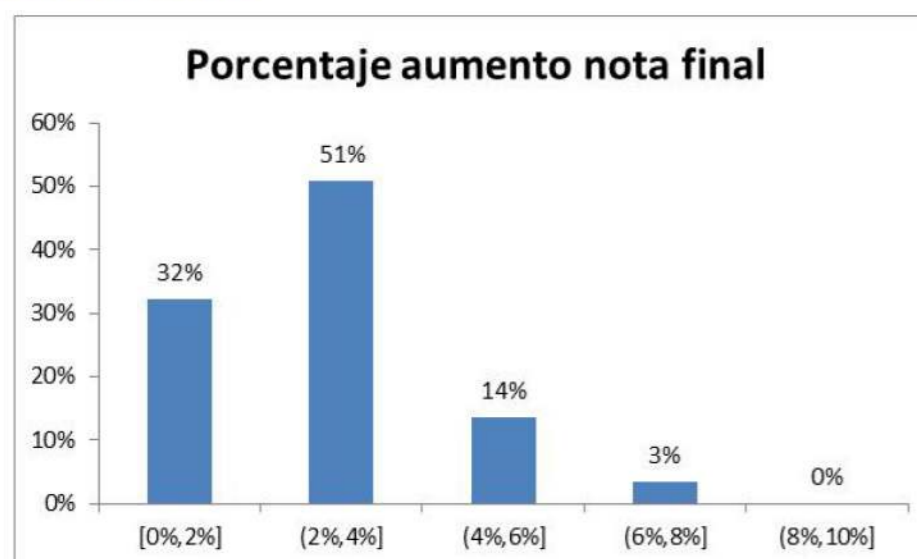
- Actividades con Kahoot en sesiones de teoría
- Actividades en sesiones prácticas en aula tradicional
- Actividades en sesiones prácticas en aula de informática
- Participación en foros
- Apoyo en material audiovisual



Máximos y mínimos 1	
Played on	20 Sep 2017
Hosted by	jlalejan
Played with	64 players
Played	5 of 5 questions
Overall Performance	
Total correct answers (%)	67,73%
Total incorrect answers (%)	32,27%
Average score (points)	2290,26 points



Conclusiones



Aprendizaje activo

Material audiovisual como apoyo

Ludificación como elemento motivante

Evaluación formativa

Desarrollo competencias transversales: colaboración, hablar en público, diferentes ritmos de aprendizaje...

Foros no funcionan si no están dirigidos

Mejora de calificaciones

