

# KAHBOM, UNA EXPLOSIÓN DE CONOCIMIENTO Y EVALUACIÓN EDUCATIVA

**P** PATENTED TECHNOLOGY



## CONTACT DETAILS:

Relaciones con la Empresa  
Oficina de Transferencia de  
Resultados de la Investigación-OTRI  
Universidad de Alicante  
Tel.: +34 96 590 99 59  
Email: [areaempresas@ua.es](mailto:areaempresas@ua.es)  
<http://innoua.ua.es>

## ABSTRACT

El grupo de investigación EDUCAPHYS de la Universidad de Alicante ha desarrollado una herramienta educativa que permite simultáneamente el aprendizaje y la evaluación de conocimientos del alumno en todas sus etapas y apto para cualquier área educativa.

El dispositivo permite la realización de preguntas con múltiples respuestas donde el alumnado es el jugador que se siente parte de un verdadero juego ludificado, haciéndolo perfecto para las actividades gamificadas, aumentando su motivación y disminuyendo el nivel de estrés que producen los exámenes tradicionales. Entre sus características destacan su facilidad de uso, su carácter inclusivo y la no dependencia de estar conectado en línea o hacer uso de bases de datos.

Actualmente, se dispone de un prototipo demostrador que ya ha sido validado en un entorno real en actividades de pequeños grupos. Dicho dispositivo se encuentra protegido mediante solicitud de patente. Se buscan empresas interesadas en la explotación comercial del mismo.

## TECHNOLOGY ADVANTAGES AND INNOVATIVE ASPECTS

### VENTAJAS DE LA TECNOLOGÍA

El dispositivo que se plantea presenta las siguientes ventajas:

- Es una herramienta adaptable a todos los contenidos educativos, la evaluación y la calificación.
- Siempre disponible para hacer preguntas, no hace falta tener un cuestionario previo realizado para poder ejecutar preguntas.
- Disminución del estrés en la realización de pruebas de evaluación.
- Aumento de la motivación en el alumnado.
- Minimiza la brecha digital, que puede ser un problema para el centro educativo, tanto por recursos electrónicos como por la formación específica del profesorado.
- Permite la realización de cualquier gamificación, *breakout* educativo o *escape room*, en cualquier narrativa utilizada.
- Puede ser utilizado por todas las personas, aunque tengan déficits visuales, gracias a su estructura y dispositivo acústico y adaptado con el código Braille.
- No necesita estar conectado a una red, ni requiere el uso de dispositivos electrónicos.
- No necesita hacer uso de ninguna base de datos ni para guardar los registros ni para almacenar preguntas predefinidas. Las preguntas las propone el profesor/moderador, según sus intereses, haciéndolo una herramienta abierta a cualquier temática.
- Evaluación al instante.

### ASPECTOS INNOVADORES DE LA TECNOLOGÍA

El principal aspecto innovador del dispositivo de juego educativo para aprendizaje y evaluación desarrollado reside en el hecho de ser de fácil uso y aplicable, ser inclusivo, permitir la realización de preguntas de todo tipo sin ningún tipo de limitación y no necesitar estar conectado a una red o hacer uso de una base de datos para su funcionamiento.

---

#### MARKET APPLICATIONS

La presente invención se enmarca dentro del campo de la educación, especialmente en dispositivos para gamificación y evaluación, y los juegos educativos.

El dispositivo permite la realización de preguntas con múltiples respuestas donde el alumnado es el jugador que se siente parte de un verdadero juego ludificado, haciéndolo perfecto para las actividades gamificadas, aumentando su motivación y disminuyendo el nivel de estrés que producen los exámenes tradicionales.

Con este dispositivo se podrían realizar evaluaciones formativas ayudando así a la retención de los conocimientos, mientras se evalúan los mismos y ayudando a dar una calificación, como exigen las leyes educativas.

El aprendizaje de la gestión del tiempo se facilita gracias a este dispositivo, tanto para contestar preguntas como para otras actividades, ya que otorga un feedback visual y sonoro que permite al usuario conocer el tiempo transcurrido y faltante de la actividad en curso. Si hablamos de una actividad física, donde no se puede portar relojes en su realización, hace muy útil a la herramienta para la gestión del esfuerzo.

El aprendizaje gamificado o los *breakouts* educativos se verían favorecidos gracias a este dispositivo, dando así una herramienta polivalente para las diferentes narrativas que se quieran promover, dotando así a los alumnos de una experiencia de aprendizaje inolvidable acompañada de un aprendizaje significativo del tema tratado.

---

#### COLLABORATION SOUGHT

Se buscan empresas interesadas en adquirir esta tecnología para su **explotación comercial** mediante:

- Acuerdos de licencia de la patente.
- Proyectos de I+D para el desarrollo de otro tipo de juegos o herramientas educativas u otras necesidades de las empresas.
- Servicios de asesoramiento.
- Etc.

**Tipo de empresas buscadas:**

- Empresas del sector educativo (academias privadas, centros de formación, etc.)
  - Empresas proveedoras de recursos educativos (editoriales y empresas de material educativo)
  - Empresas del sector de los juegos de mesa.
  - Fabricantes de juegos educativos.
  - Asociaciones de personas en situación de Discapacidad.
  - Empresas de *escaperooms*.
-