

130 KAHOOT: APRENDER JUGANDO

FERRARINI, Gabriela; MOSQUEDA, Daniel Luis; PINATTI, Ana Belén; RAMIREZ, Miguel;

SALAJ, Carlos Javier; ZALAZAR, Laura Cristina

Universidad Nacional del Nordeste - Facultad de Ciencias Económicas

gabriela_ferrarini@hotmail.com - danielmosqueda50@yahoo.com.ar - abpinatti@yahoo.com.ar -

miguesearamirez@gmail.com - jvrs09@gmail.com - laurazalazar@gmail.com

Especialidad: Educación Matemática

Palabras claves: kahoot, gamificación, aprendizaje, juego

Resumen

La gamificación en educación permite motivar a los estudiantes a aprender mediante el uso de videojuegos y elementos de juego en el entorno de aprendizaje. El objetivo es maximizar el placer y el compromiso a través de la captura del interés de los estudiantes y alentarlos a continuar con el aprendizaje. Kahoot es una herramienta para gamificar el aula y hacer que los estudiantes aprendan divirtiéndose. Existen varios modos para aplicarla, uno es aprovechar los cuestionarios y *quizzes* ya existentes y otra, crear un kahoot personalizado en función de los objetivos del docente. El juego consiste en hacer una serie de preguntas de opción múltiple. El formato y el número de preguntas se puede personalizar añadiendo vídeos, imágenes y diagramas a las preguntas para captar la atención del alumno. Esta aplicación se juega mejor en grupo, por ejemplo, en una clase. El aprendizaje social promueve la discusión y el impacto pedagógico, ya sea que los jugadores pueden estar en la misma sala o al otro lado del globo. Después de un juego, se puede animar a los jugadores a crear y compartir sus propios kahoot para profundizar en su comprensión y dominio, así como para participar en discusiones dirigidas por sus compañeros. Los jugadores responden las preguntas en sus propios teléfonos celulares o en sus computadoras, mientras que los juegos se muestran en una pantalla compartida para unificar el juego. El uso de kahoot es sencillo, funciona en cualquier dispositivo con conexión a Internet. Para los jugadores, no es necesario tener una cuenta o iniciar sesión para participar en un juego. Iniciar una conversación o reforzar conocimientos, introducir nuevos temas o animar el trabajo en equipo, son algunas de las muchas maneras de utilizar kahoot en la clase de matemática.

Objetivos

Capacitar a los asistentes en:

- Conceptos básicos de la gamificación.
- Conocer las ventajas del aprendizaje a través del juego grupal.
- Aprender a jugar y programar juegos con kahoot en la clase de matemática.
- Analizar los resultados del juego.

Programa Analítico

Aplicación de kahoot en la clase. Manejo y programación de juegos en kahoot. Cuestionarios en kahoot. Resultados del juego.

Metodología

El dictado de este curso comprenderá una parte práctica y una parte teórica. En un primer momento, los asistentes tomarán el rol de los estudiantes y responderán un cuestionario a través de la App Kahoot en sus propios celulares. En una segunda etapa, con el uso de las computadoras, los asistentes deberán crear un cuestionario y dirigir el juego desde su rol docente. Finalmente, se expondrá cómo analizar los resultados obtenidos por los estudiantes.

Cronograma

	Actividad	Tiempo destinado (en minutos)
Primer día	Juego con kahoot	20
	manejo y programación en Kahoot	40
	Creación de un juego entre los asistentes	40
	Jugar con el kahoot creado	20
Segundo día	Manejo y análisis de los resultados obtenidos por los estudiantes	20
	Creación de un juego por grupos de dos o tres asistentes de temas diferentes	60
	Elección de uno de esos cuestionarios y juego del mismo.	20
	Análisis de resultados	20
Total	-----	240

Recursos

- Gabinete de computación con acceso a internet.
- Pantalla
- Marcadores y/o tizas.

Bibliografía

Alba, E., Moreno, L. y Ruiz, M. (2015). The Star System apps to bridge educational gaps: Kahoot!, Screencast y tableta gráfica. ABACUS- Educar para transformar: Aprendizaje experiencial , XII Jornadas

Internacionales de Innovación Universitaria, 791-799. Recuperado de:
<http://abacus.universidadeuropea.es/handle/11268/44934>

Espeso P. (2018). Paso a paso: cómo crear un Kahoot! para usar en clase. *Educación 3.0*. Disponible en
<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/tutorial-crear-un-kahoot-para-clase/40146.html>

Kahoot una herramienta para gamificar el aula y hacer que los alumnos aprendan divirtiéndose (2018). *Universo Abierto*. Disponible en <https://universoabierto.org/2018/02/12/kahoot-es-una-una-herramienta-para-gamificar-el-aula-y-hacer-que-los-alumnos-aprendan-divirtiendose/>

Rodríguez-Fernández, L. (2017). Smartphones y aprendizaje: el uso de Kahoot en el aula universitaria. *Revista Mediterránea de Comunicación/Mediterranean Journal of Communication*, 8(1), 181-190.
<https://www.doi.org/10.14198/MEDCOM2017.8.1.13>