

Recursos Tecnológicos en el Aula

KAHOOT: Sistema de respuesta en el aula basado en el juego.

Las tecnologías de la información y comunicación han incorporado herramientas en las aulas que permiten modernizar el proceso de aprendizaje de los alumnos y alumnas. Una de las posibilidades es el uso de dispositivos móviles dentro de la sala de clases, con fines didácticos.

La implementación en el aula de tecnologías basadas en la Gamificación (técnica propia de los juegos, cuya finalidad es lograr la motivación y activar el aprendizaje), se ha convertido en una oportunidad para reconfigurar la práctica educativa acorde a las nuevas necesidades de los y las estudiantes.

La gamificación alude al hecho de utilizar los elementos básicos que componen los juegos para convertir la enseñanza en un aprendizaje significativo.

En relación con los estudiantes actuales no se debe olvidar que son nativos digitales y que las nuevas tecnologías forman parte de su día a día, de su tiempo de ocio y de su desarrollo personal.

Gamificación **promueve:**

- 1 Un pensamiento crítico que motiva y permite el aprendizaje y la solución de problemas de una forma novedosa.
- 2 La colaboración y el trabajo en equipo o la competitividad bien entendida.
- 3 Una mayor interacción entre los estudiantes, que deben discutir sobre posibles soluciones y elegir las más apropiadas.
- 4 La atención y concentración del estudiante.

En estos últimos años, una herramienta de aprendizaje digital basada en el juego que más aceptación ha tenido, es la llamada Kahoot. Es una página web de acceso libre y gratuito, permitiendo que sus usuarios puedan realizar debates, encuestas o cuestionarios y que permite a los docentes y a los alumnos y alumnas investigar, crear, colaborar y compartir conocimientos a través de una dinámica que el profesor o ellos mismos pueden diseñar. Este sistema de respuesta ha sido valorado entre los docentes debido a que permite una clase de manera más dinámica contribuye a mejorar la participación de los alumnos en clases, promoviendo una relación positiva del grupo curso.

Aporte de la plataforma Kahoot en el proceso Enseñanza Aprendizaje.

Uso de Tecnologías



Juego



Aprendizaje
Signficativo

Es un recurso interactivo, dinámico y sencillo, parte de su éxito se debe a que no se requieren grandes infraestructuras para soportarlo.

Únicamente se necesita tener una conexión wifi y un dispositivo móvil, pudiendo ser este una tablet, un computador o un teléfono móvil. A su vez da una interesante información al profesor/a sobre el nivel de conocimiento tanto de la clase como de cada alumno/a en particular y permite detectar en qué temas o conceptos los alumnos y alumnas presentan una mayor dificultad.

Puede ser utilizada con diferentes finalidades:

- Ver conocimientos previos sobre un tema.
- Conocer los aspectos más importantes de una unidad antes de empezarla o una vez terminada o comprobar lo que se ha aprendido
- Evaluar el grado de comprensión de una determinada lectura o debatir sobre un asunto en concreto.
- Como herramienta de evaluación continua en la medida en que permite guardar los resultados alcanzados por cada participante

¿Cuáles son los pasos para implementar un Kahoot en clases?

- 1 El o la docente puede crear cuestionarios de una o varias respuestas, discusiones o encuestas, que pueden incluir imágenes y videos que complementen el contenido académico. Además, pueden elaborarse preguntas de diferente complejidad en función del curso o las edades de los alumnos.
- 2 Una vez que el profesor o profesora ha activado el Cuestionario, puede proyectarlo en el aula de forma que los y las estudiantes puedan acceder a la plataforma desde su dispositivo electrónico y empezar la actividad.
- 3 La plataforma genera una clave con la que el alumno o alumna puede acceder al juego de preguntas y seleccionar la respuesta o respuestas que considere correctas, dependiendo del tipo de pregunta.
- 4 Generalmente, se contesta en un determinado tiempo por lo que el ganador o ganadora será quién más respuestas acertadas tenga en el menor tiempo posible.
- 5 Al final de cada respuesta el programa muestra la opción correcta y los resultados obtenidos por cada estudiante, así como su puntuación final.
- 6 Mediante el proyector de la clase todos los alumnos y alumnas pueden ir viendo la posición que ocupan en la actividad. Esta característica de la aplicación despierta su interés y su motivación por conseguir buenas puntuaciones y quedar entre los primeros.

Bibliografía

Basantes, A., Naranjo, M., Gallegos, M y Benitez, N. (2016). Los Dispositivos Móviles en el Proceso de Aprendizaje de la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte de Ecuador. Formación Universitaria (10).

Torres, J., Torres, P e Infante, A. (2015). "Aprendizaje móvil, perspectivas". Rusc. Universities and Knowledge Society Journal (12).

Silva, A y Martínez, D. (2016). Influencia del Smartphone en los procesos de aprendizaje y enseñanza. Suma de negocios (8).

Martínez, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. Opción (33).

