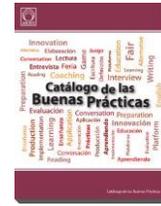




Catálogo de las Buenas Prácticas



Learning and playing with Kahoot

Ada Saráí Casillas Hernández

Katya Gabriela Ortega Mendoza

Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, Escuela Preparatoria Número Uno

kortegauaeh@gmail.com

adas_bol@yahoo.com.mx

Resumen

Actualmente, el aprendizaje de una nueva lengua en la educación media superior representa un reto de gran tamaño, al ser necesario implementar estrategias que resulten novedosas y atractivas para los alumnos, pero, sobre todo, que fomenten el desarrollo de aprendizaje significativo para la vida.

El uso de las nuevas tecnologías de la comunicación representa una herramienta de fácil uso y acceso para toda la comunidad educativa, especialmente, el uso de juegos con la plataforma *Kahoot* ayuda a que los alumnos se sientan motivados al ganar cada partida, además, reciben retroalimentación de manera inmediata, permitiéndoles identificar, analizar y comprender sus errores.

Palabras clave: *Kahoot*, tecnología, juegos, gramática y verbos.

Abstract

Currently, learning a new language in high school level education represents a great challenge, since it is necessary to implement strategies that are new and attractive for students, but, most of all, that encourage the development of meaningful learning for life.

The use of new communication technologies represents a friendly and accessible tool for the entire educational community, especially, the use of games with the *Kahoot* platform helps students feel motivated to win each game, also, they receive feedback. immediately, allowing them to identify, analyse and understand their mistakes.

Key words: *Kahoot*, technology, games, grammar and verbs

Características generales de la buena práctica

Está diseñada para un tipo de curso curricular de modalidad presencial, el objetivo que persigue el curso es de 4 habilidades y el nivel de dominio de la lengua al inicio del curso es A1 de acuerdo con el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

Contexto

1. **Nombre del curso:** Inglés IV
2. **Tipo de curso:** Curricular
3. **Modalidad del curso:** Presencial
4. **Objetivo persigue el curso:** 4 habilidades
5. **Duración en horas:** 61-80
6. **Distribución del tiempo:** De las 80 horas de trabajo del semestre, el número de las horas en el aula son 60 de las cuales 30 son teoría y 30 son práctica, mientras que las horas de trabajo independiente se utilizan 20.
7. **Nivel de dominio de la lengua al inicio del curso:** A1

Contexto de la práctica

Número promedio de alumnos: 21-30

Habilidad(es) comunicativa(s), académicas o digitales a las que responde su Buena Práctica (BP): Lectura y competencia digital.

Necesidades, dificultades y/o particularidades académicas que lo llevaron a decidir que era conveniente implementar la intervención didáctica: Los alumnos presentan un bajo nivel en su habilidad comunicativa por desconocer las diferentes conjugaciones verbales y sus usos adecuados de acuerdo al tiempo.

Factores afectivos que incidieron en el diseño/implementación de la BP: Motivación y estilos de aprendizaje.

Objetivos: Los estudiantes serán capaces de identificar la estructura gramatical adecuada para la descripción de experiencias y logros, manteniendo una interacción de sucesos pasados en relación con el presente.

Descripción de la BP

Procedimiento

Kahoot es un servicio para la realización de cuestionarios y encuestas en línea, se pueden crear pruebas o encuestas para que los estudiantes las respondan a través de cualquier dispositivo que tenga un navegador *web* (eduarea's blog, 2015). Se sugiere visualizar el siguiente video para conocer más sobre la plataforma y todos los beneficios y herramientas que ofrece el sitio <https://www.youtube.com/watch?v=H7jzDIDO-74> (edu keos, 2016).

Para hacer uso de los recursos ofrecidos por la plataforma, es necesario realizar el siguiente procedimiento de registro ya como docente:

1. Ingresar a la siguiente dirección URL: <https://kahoot.com/welcomeback/>
2. Elegir la opción Registro (*Sign up*). Aparecen las opciones: profesor, alumno, social o de trabajo. Como docente, debemos seleccionar la opción PROFESOR, mientras que los alumnos deben elegir la opción ALUMNO si queremos que se registren para conservar sus datos y estadísticas, esta opción no siempre será necesaria.
3. Elegir la opción de cuenta con la que se registrará, puede ser cuenta *Google, Microsoft o e-mail* y llenar los datos solicitados.

Después de realizar el registro es momento de iniciar sesión:

1. Inicio de sesión. Introducir usuario o *e-mail* y la contraseña.
2. Para seleccionar el cuestionario en *Kahoot* que se utilizará, existen de dos opciones, uno creado por otro usuario en la opción *Find Kahoots* o los creados por el propio usuario "*My Kahoots*". Se puede seleccionar aplicando filtros como: materia, nivel y más filtros.
3. Elegir la opción *play o challenge*.
4. Seleccionar la opción *Play*
5. Seleccionar la opción *Classic o Team Mode*.
6. Aparecerá el siguiente mensaje: *Join with the Kahoot! app or at kahoot.it with Game PIN:*
7. Mostrar a los alumnos el *Game Pin* correspondiente.
8. Los alumnos introducirán la información requerida, a partir de este momento inicia el juego.

Ahora bien, en esta práctica se utilizó el tema 1.1 referido a Describir experiencias de la Unidad I del Programa de la asignatura Inglés IV, que forma parte del Programa académico de bachillerato 2010, de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo; dicha unidad contempla como estructura gramatical base el *PRESENT PERFECT TENSE*; en el apartado de Contenidos Conceptuales, por lo que para fomentar el aprendizaje de los verbos irregulares en los diferentes tiempos, se utilizó el cuestionario *Kahoot* ubicado en el siguiente link: <https://play.kahoot.it/#/k/70563266-fca0-4cbc-9e8c-2109d8377959>. Consideramos importante recordar que *Kahoot* brinda la oportunidad de desarrollar prácticas con muchos otros temas, al contener cuestionarios muy diversos.

Durante el juego, el docente deberá seguir el siguiente procedimiento:

1. En la pantalla se observará el nombre de los participantes que ingresan al juego.
2. Una vez registrados todos los alumnos participantes, dar *click* en *Start*.
3. En la pantalla aparecerán las preguntas y sus opciones de respuesta.
4. Una vez que el tiempo se haya agotado o los alumnos hayan contestado, dar *click* en *Next*.
5. La pantalla mostrará una retroalimentación de forma rápida, donde se podrá observar la respuesta correcta.
6. Al finalizar el juego, se mostrarán las posiciones de los alumnos, siendo el primero el que

obtenga más respuestas correctas.

7. Elegir la opción *Get Results* para obtener el resultado de todos los participantes.
8. Puede volver a jugar el mismo juego o iniciar uno nuevo.

En caso de existir alguna duda sobre los procedimientos aquí descritos, se sugiere visualizar el video ubicado en la siguiente dirección: <https://youtu.be/ekmKn-Ln5Hc> (*Kahoot!*, 2017).

A continuación, se describe el procedimiento a seguir por parte de los alumnos;

1. Ingresar al link <https://kahoot.com/welcomeback/>
2. Seleccionar la opción *Play*
3. Aparecerá la opción *Game pin* y *enter*.
4. Introducir el *game pin* mostrado por el docente y dar click en *enter*.
5. Introducir un apodo o nombre con el cual aparecerá en el juego (*Nickname*) y finalmente elegir *ok*, *Go!*
6. En la pantalla, aparecerán las preguntas con sus opciones de respuesta.
7. Deberá elegir la opción deseada y esperar la siguiente pregunta.
8. Los alumnos podrán observar la retroalimentación con la respuesta correcta para cada pregunta, y al final, el *Score board*, donde se observarán los lugares obtenidos al finalizar el juego, de acuerdo con las respuestas acertadas.

Se sugiere que antes de que los alumnos utilicen *Kahoot* por primera vez, visualicen el video ubicado en esta dirección: <https://youtu.be/6QsjJPENK78> (*Kahoot!*, 2017), a modo de tutorial para que la experiencia le sea mucho más sencilla de comprender.

Esta práctica docente puede funcionar con grupos numerosos o reducidos, además brinda la posibilidad de que sea realizada tanto de manera individual como en equipos pequeños, para poder dar oportunidad a todos los alumnos de integrarse, incluso si no cuentan con algún dispositivo adecuado.

La interacción entre el docente y los alumnos mediante la plataforma es muy amigable, el docente puede seleccionar el material que mejor se adapte a las necesidades y dinámica de cada grupo, así como la competencia generada por la plataforma es sana; además, se puede reconocer el esfuerzo de los alumnos de forma tal que se vea reflejado en la calificación obtenida en su evaluación.

Finalmente, a modo de evaluación de los resultados obtenidos, se pudo notar que el uso de juegos y tecnología en el salón de clases, siempre proporciona una gran oportunidad de integración para la clase, el ambiente competitivo es favorecedor para que los alumnos, al sentirse retados por los resultados de cada

cuestionario pongan más empeño en cada nueva práctica, generando entonces una motivación positiva, que siempre mejorará el interés en la clase y la adquisición de nuevo conocimiento para los alumnos.

Efectos en los estudiantes

Uno de los principales retos que se tiene en educación media superior, es el realizar actividades que por su metodología y resultados cautiven y mantengan la atención de los alumnos por adquirir nuevos conocimientos. De acuerdo con experiencias previas, percibimos que el puntaje obtenido al inicio del uso de la aplicación era bajo, pero divertido para los alumnos. Con el uso frecuente, nos percatamos que los resultados fueron mejorando, inclusive, la motivación de los alumnos, ya que ellos mismos sugerían más retos con mayor dificultad. Por esta razón, consideramos que esta herramienta, sí beneficia el proceso enseñanza-aprendizaje.

Fundamentos teóricos y metodológicos

Con la inserción de las tecnologías en la educación basada en competencias, el aprendizaje ha cambiado a un contexto real que exige soluciones inmediatas y viables, donde el alumno analiza y busca soluciones a problemas, logrando aprendizajes significativos.

Dentro de la enseñanza de idiomas, los alumnos requieren mayor motivación y más práctica, para la adquisición de un segundo idioma es necesario aprender vocabulario, y en el caso de inglés, verbos.

Es común que se apliquen actividades tradicionales, en este caso, *quiz* (mini evaluaciones) para que el alumno aprenda estos conocimientos.

Gracias a las tecnologías, podemos innovar en el ámbito educativo y encontrar diversas herramientas que facilitan el proceso enseñanza-aprendizaje, como lo es *Kahoot*.

Esta herramienta logra la motivación en los alumnos, ya que juegan y a su vez aprenden de una manera más dinámica e interesante.

En el artículo de Martínez Navarro (2017), alude a la Gamificación mencionando que es la aplicación de conceptos que encontramos habitualmente en juegos, videojuegos y otro tipo de actividades lúdicas. Sin embargo, la gamificación no es un juego en sí mismo, sino que alude al hecho de utilizar los elementos básicos que componen los juegos para convertir la enseñanza en algo con marcado carácter lúdico por lo que utiliza los elementos del diseño de juegos en contextos o entornos que no son juegos como sería el caso de la educación y el aprendizaje (Simões, J., Díaz, R.& Fernández, A., 2012).

Es por esto que los alumnos, y también maestros, reflejan mejores resultados y por consecuencia mejor motivación en el proceso enseñanza-aprendizaje. Con el uso de *Kahoot* los alumnos participan de manera activa, crean, ayudan, indagan y comparten experiencias y aprendizajes los unos con los otros. *Kahoot* brinda la oportunidad de trabajar de manera individual o en equipo, logrando un ambiente favorable y motivante, lo cual genera aprendizajes significativos. Esto hace que sea un reto para los

alumnos superar sus propias marcas o niveles de aprendizaje, mismo que podrán aplicarse de manera más sencilla y comprensible en el aula.

Materiales y recursos

- Dispositivos electrónicos (celular, Tablet, laptop)
- Computadora (s) de escritorio
- Proyector
- *Internet*
- Datos telefónicos para internet* (opcional)
- Bocinas * (opcional)

Características de su BP

Esta práctica puede ser utilizada durante prácticamente todo el curso al iniciar un nuevo tema gramatical, específicamente se aconseja utilizarla tres veces en cada tema, la primera como diagnóstico, la segunda como evaluación continua del tema y la tercera como parte de la heteroevaluación realizada a los alumnos.

El uso de la plataforma *Kahoot* es posible en todos los cursos de inglés que se encuentran en el programa de estudios de bachillerato de la U.A.E.H., ya que el docente puede seleccionar alguno de los materiales ya existentes o bien, diseñar alguno que sea adecuado a las necesidades de sus alumnos.

Esta práctica cuenta con las siguientes características:

- **Creativa:** Ya que muestra una forma novedosa de participar en la clase.
- **Efectiva:** Al proporcionar retroalimentación inmediata, brinda oportunidades de mejora.
- **Sostenible:** Puede utilizarse en diferentes momentos del desarrollo de la clase, incluso para repasar algún tema de cursos anteriores.
- **Replicable:** Al existir la posibilidad de utilizar el material que tiene la plataforma o bien diseñar algo nuevo.
- **Reflexiva:** Puede brindar información a modo de diagnóstico, evaluación continua o heteroevaluación.

En conclusión, usar tecnología como en esta práctica es un cambio importante en el proceso de enseñanza aprendizaje, sin embargo los beneficios son importantes y relevantes para los alumnos, y sobre todo, atractivos y con resultados inmediatos; en una actividad lúdica que les permite de manera simple jugar y a su vez ir mejorando sus resultados en cada nuevo uso de la plataforma.

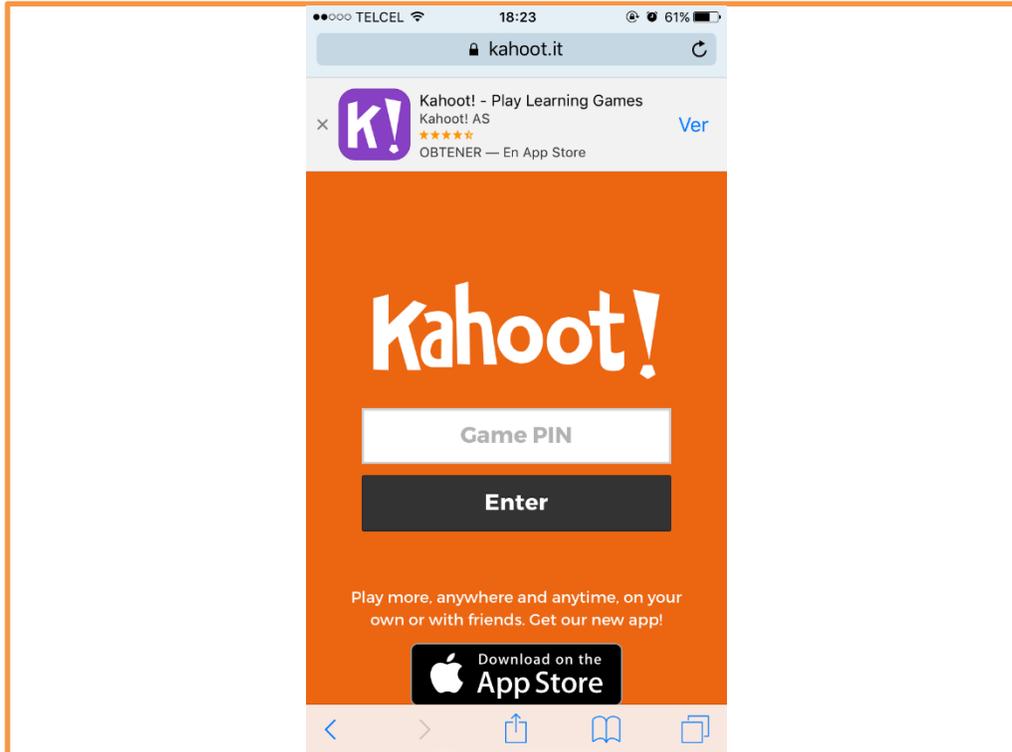
Referencias

- edu keos. (22, Octubre, 2016). *¿Qué es Kahoot?* [video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=H7jzDIDO-74>
- Eduarea's blog. (28, Febrero, 2015). *Aprendizaje basado en el juego: Kahoot!* Recuperado de [eduarea.wordpress.com: https://eduarea.wordpress.com/2015/02/28/aprendizaje-basado-en-el-juego-kahoot-2/](https://eduarea.wordpress.com/2015/02/28/aprendizaje-basado-en-el-juego-kahoot-2/)
- Kahoot!*. (s.f.). *Kahoot*. Recuperado de <https://kahoot.com/>
- Kahoot!*. (19, Diciembre, 2017). *Host Kahoot! games - a step-by-step guide*. [video] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=ekmKn-Ln5Hc&feature=youtu.be>
- Kahoot!*. (19, Diciembre, 2017). *How to play Kahoot! - tutorial video*. [video] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=6QsjJPENK78&feature=youtu.be>
- Martínez Navarro, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de *Kahoot*. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, 33(83), 252-277. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31053772009>
- Simoes, J., Díaz Redondo, R., & Fernández Vilas, A. (2015). A social gamification framework for a K-6 Social Network. *Computers in Human Behavior* (29).

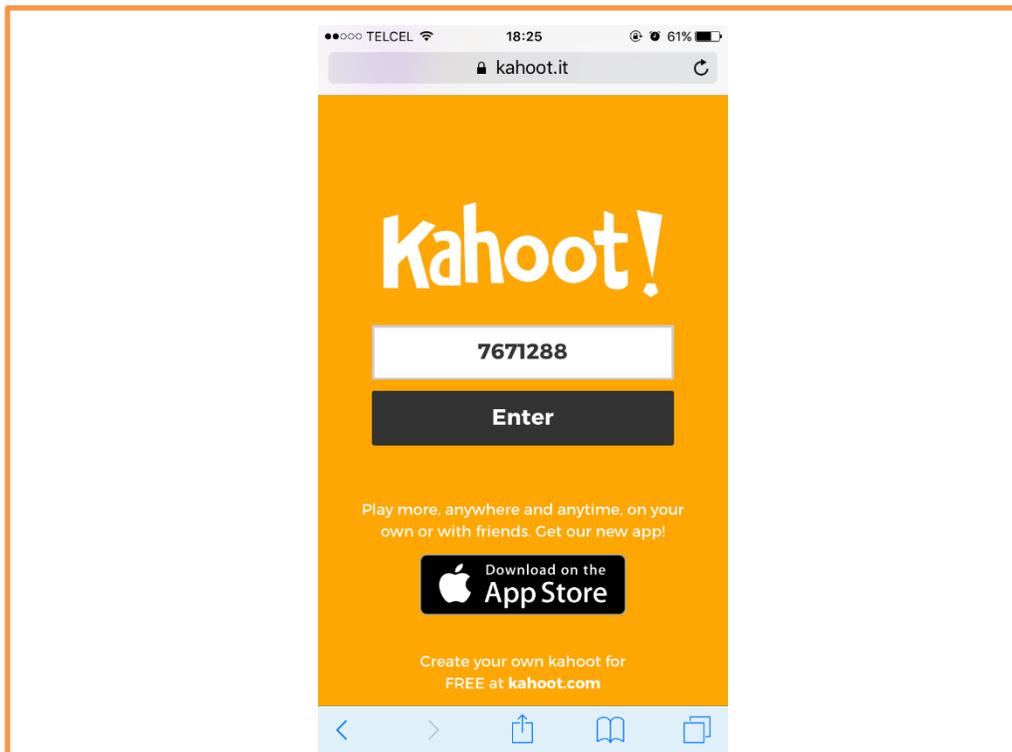
Anexos: Evidencias o materiales de apoyo

1. Imagen 1 Inicio de partida en *Kahoot*
2. Imagen 2. Introducción de *Game pin*.
3. Imagen 3. Asignación de un *Nickname*.
4. Imagen 4. Visualización de opciones de respuesta
5. Imagen 5. Retroalimentación inmediata
6. Imagen 6. *Scoreboard* al terminar la partida.

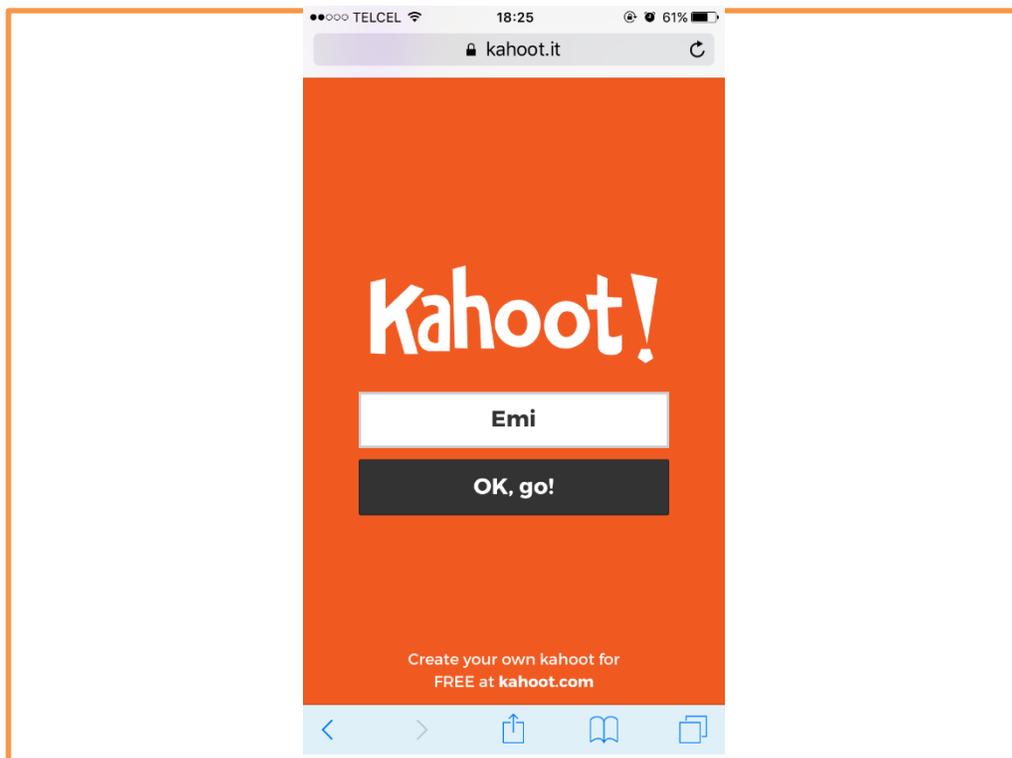
Anexo 1



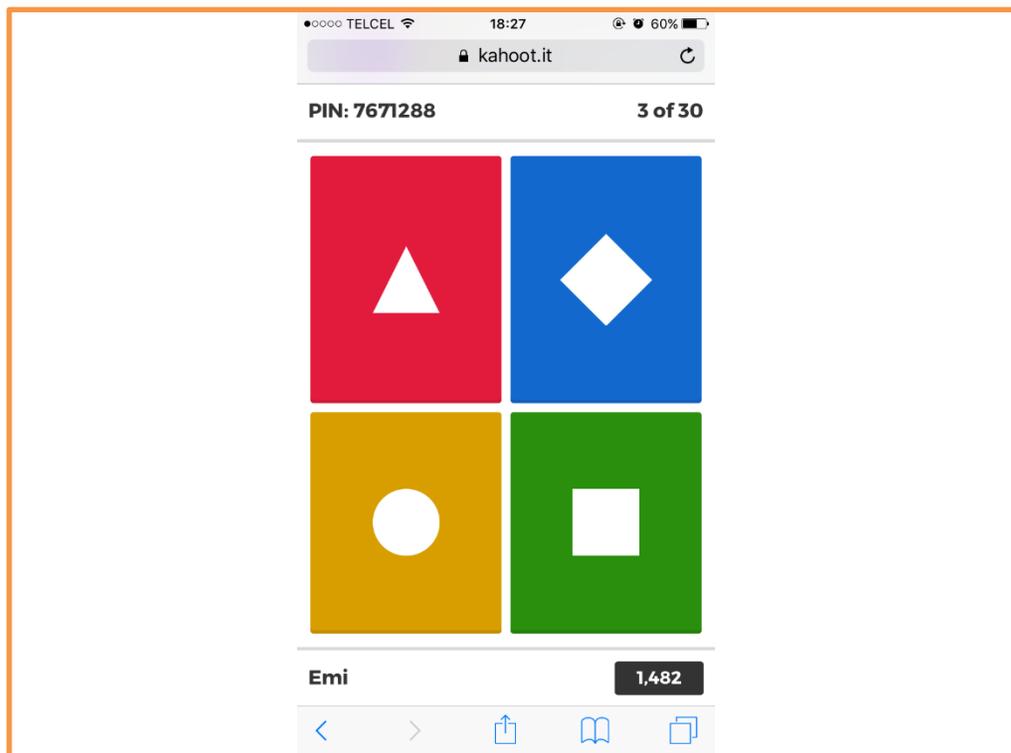
Anexo 2



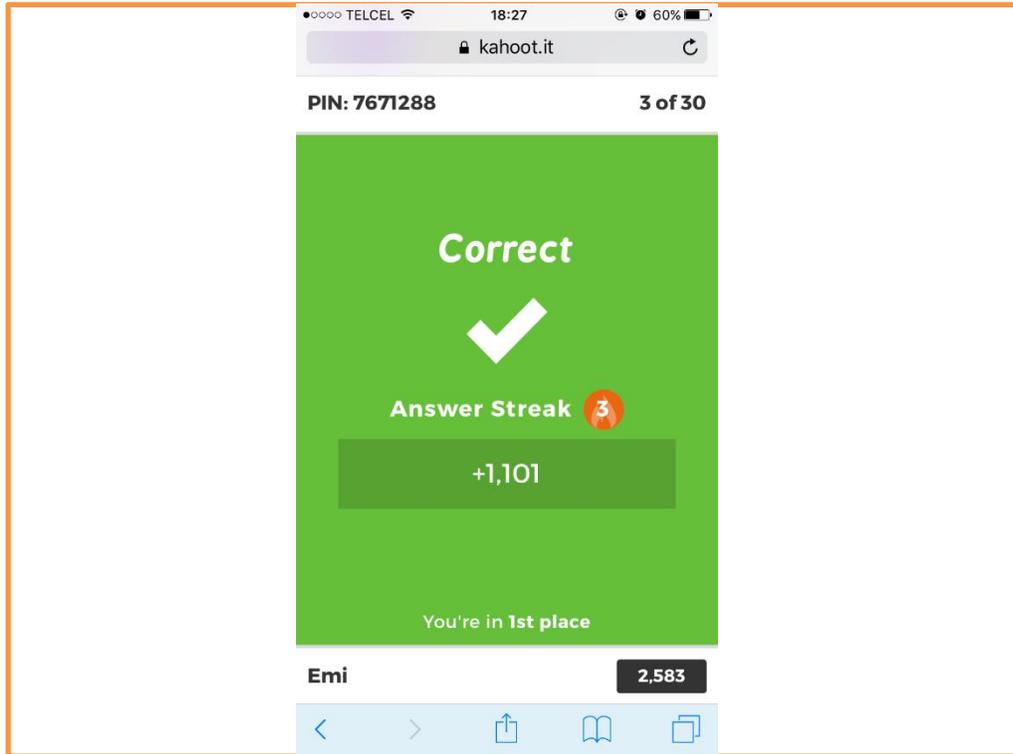
Anexo 3



Anexo 4



Anexo 5



Anexo 6

