

KAHOOT

¿Evaluamos o jugamos?



MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)

Recursos Educativos Digitales

Septiembre 2019

NIPO (web) 847-19-121-5

ISSN (web) 2695-4176

DOI (web) 104438/2695-4176_OTE_2019_847-19-121-5

NIPO (formato html) 847-19-135-9

NIPO (formato pdf) 847-19-134-3

DOI (formato pdf) 104438/2695-4176_OTEpdf25_2019_847-19-134-3

KAHOOT. ¿Evaluamos o jugamos?

Por Sandra M^a Martín Sánchez para INTEF

<https://intef.es>

Obra publicada con licencia de Creative Commons

Reconocimiento-Compartir Igual 4.0 Licencia Internacional.

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Para cualquier asunto relacionado con esta publicación contactar con:
Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado
C/Torrelaguna, 58. 28027 Madrid.
Tfno.: 91-377 83 00. Fax: 91-368 07 09
Correo electrónico: cau.recursos.intef@educacion.gob.es



 @smmartin1981

 sandra.martinsanchez/



La autora de este artículo

Sandra Mª Martín Sánchez es maestra de Educación Primaria en el C.E.I.P. Nuestra Señora del Carmen de Ledesma (Salamanca), localidad en la que reside. En su actual destino nació su vocación docente puesto que es el centro en el que desarrolló su escolaridad. La innovación educativa y la ilusión porque sus alumnos además de encontrarse cómodos en clase se diviertan aprendiendo son sus motivaciones profesionales fundamentales. Por ello, las metodologías activas son la base de su proceso de enseñanza-aprendizaje. Realiza formaciones en centros educativos sobre metodologías activas, pero la que no deja de formarse para seguir aprendiendo es ella. Tiene un blog (<http://elblogdesandraaulainnova.blogspot.com/>) en el que cuenta lo que lleva a cabo en su aula y le gusta ser parte activa de las redes sociales porque considera que "compartiendo y viendo podemos aprender mucho unos de otros".



Introducción

Kahoot llegó a mi aula tras conocerlo cuando estaba realizando la formación "Aula Innova". De esto hace ya unos cuatro años y desde entonces forma parte de la evaluación y del repaso de las áreas que imparto.

A los niñ@s les encanta y no dejan de pedirlo, pues de una forma divertida jugamos a repasar contenidos.

Comencé a usarlo en 1º de Educación Primaria, para el siguiente año seguir haciéndolo en 2º. Ahora soy tutora de 6º de Educación Primaria y llevo con ellos desde el curso pasado. Esto demuestra el potencial de la herramienta: la tenemos preparada para cualquier nivel.



La Herramienta

Kahoot es una herramienta gratuita muy útil para profesores y estudiantes que permite aprender y repasar conceptos de forma muy entretenida, ya que funciona como si se tratara de un concurso.

Se puede usar en los centros docentes, en el trabajo y en casa disponiendo de un ordenador, una tablet o un móvil.

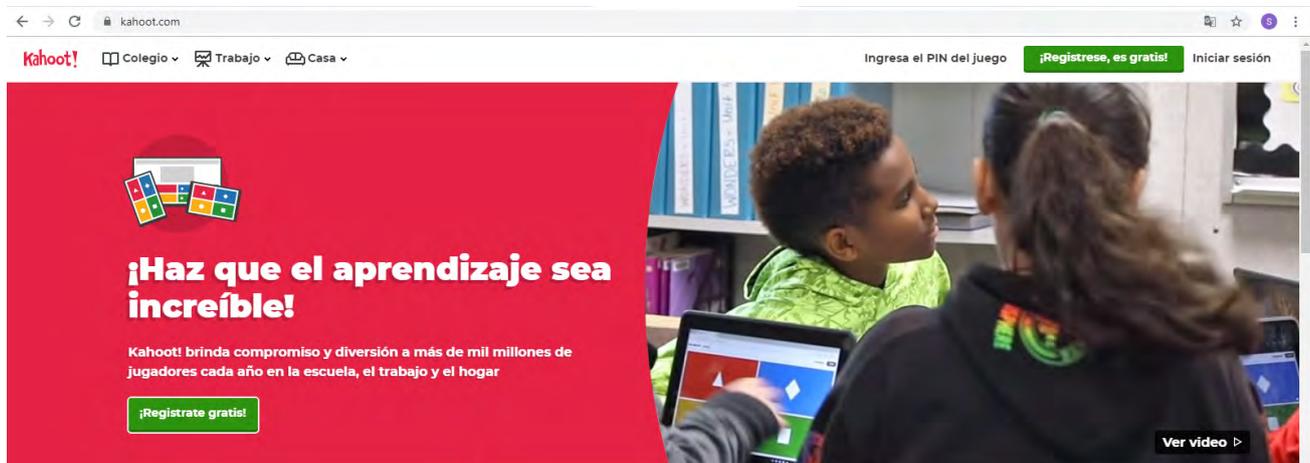


Imagen 1. Web de Kahoot.

En los tres ámbitos, existe la posibilidad de acceder a diferentes planes de pago para ajustarse a las necesidades que cada uno necesite. Para un uso educativo, tenemos la posibilidad de tres planes: Básico, Pro y Prima. Con la versión gratuita tenemos suficiente para el uso que proponemos.

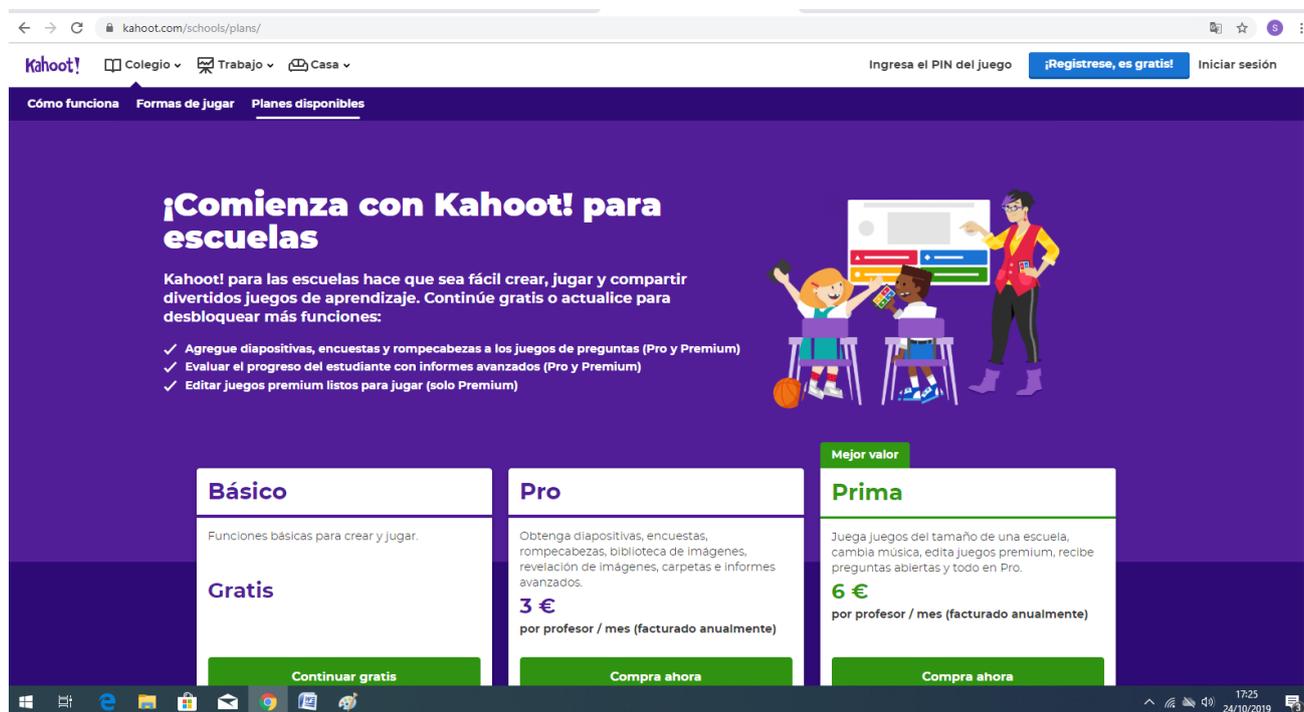


Imagen 2. Planes disponibles.

Este artículo se centra en el potencial que tiene dentro de las aulas, pues Kahoot puede hacer que “el aprendizaje sea divertido, atractivo e impactante para todos los estudiantes”.

Kahoot permite la creación de juegos de aprendizaje, o elegir entre los ya creados, para comenzar a trabajar un tema, revisar y reforzar contenidos e incluso realizar evaluaciones. La motivación de nuestros alumnos aumenta con el uso de esta herramienta.

No es necesario instalarla en ningún dispositivo, pero sí se necesita conexión a Internet. Se accede directamente desde cualquier buscador, aunque también funciona con una app gratuita disponible para Android o iOS. Por tanto, puedes usarla en smartphones o en tablets sin coste alguno.



Explicación del uso en el ámbito educativo

Kahoot tiene el potencial de motivar a los alum@s, ya que cuanto antes se conteste, más puntos se pueden ganar si la respuesta elegida es la acertada. Cada alumno/a deber tener su dispositivo si queremos jugar de forma individual para que la pueda marcar en él. Si lo hacemos de forma grupal, cada equipo tendrá el suyo. Ambos métodos potencian el carácter competitivo, algo que les divierte muchísimo.

La pregunta y quién va ganando aparecerá en la pantalla que estemos usando (PDI, pantalla de proyección,...) y la respuesta se va registrando en el Kahoot que estemos haciendo. Cuando termine el tiempo marcado para responder, cada uno verá en su pantalla si ha acertado o no. Esto nos dará la oportunidad de establecer un diálogo con ellos/as y así ir comprobando qué han respondido.

Para acceder a la herramienta debes registrarte como profe (<https://kahoot.com/>) y una vez allí elegirás o crearás el cuestionario. Los cuestionarios nos pueden servir para múltiples aspectos tales como:

- ▶ “Evaluar conocimientos previos, introducir nuevos conceptos o previsualizar contenido”.
- ▶ Reforzar contenidos ya trabajados.
- ▶ Recoger opiniones o intereses de los alumnos/as sobre diferentes aspectos.
- ▶ Generar debates.
- ▶ Plantear tareas, ya que los alumnos/as pueden jugar desde cualquier lugar y en cualquier momento en sus propios dispositivos.

Una vez dentro de la aplicación, cuando se está ya registrado, se busca el contenido a trabajar y aparecerán los cuestionarios relacionados con el tema.

The screenshot shows the Kahoot! search interface. The search bar contains 'historia de españa para 5º'. Below the search bar, there are filters for 'Tema', 'Nivel', and 'Más filtros', along with a 'Limpiar todo' button. The results are sorted by 'Lo más relevante'. The first result is 'La Edad Media, tema 5 de Ciencias Sociales de 5º' by 'sanchezmaestro', created over 2 years ago and played 126 times. It includes a thumbnail image of a medieval scene and a preview of a question: 'Pregunta de ejemplo: La Edad Media es el periodo de tiempo comprendido entre ...'. The second result is '5º: El Antiguo Egipto' with a thumbnail of a map of Egypt.

Imagen 3. Cuestionarios disponibles sobre el tema buscado.

Podemos utilizar uno de estos cuestionarios ya creados o elaborar nuestro propio Kahoot.

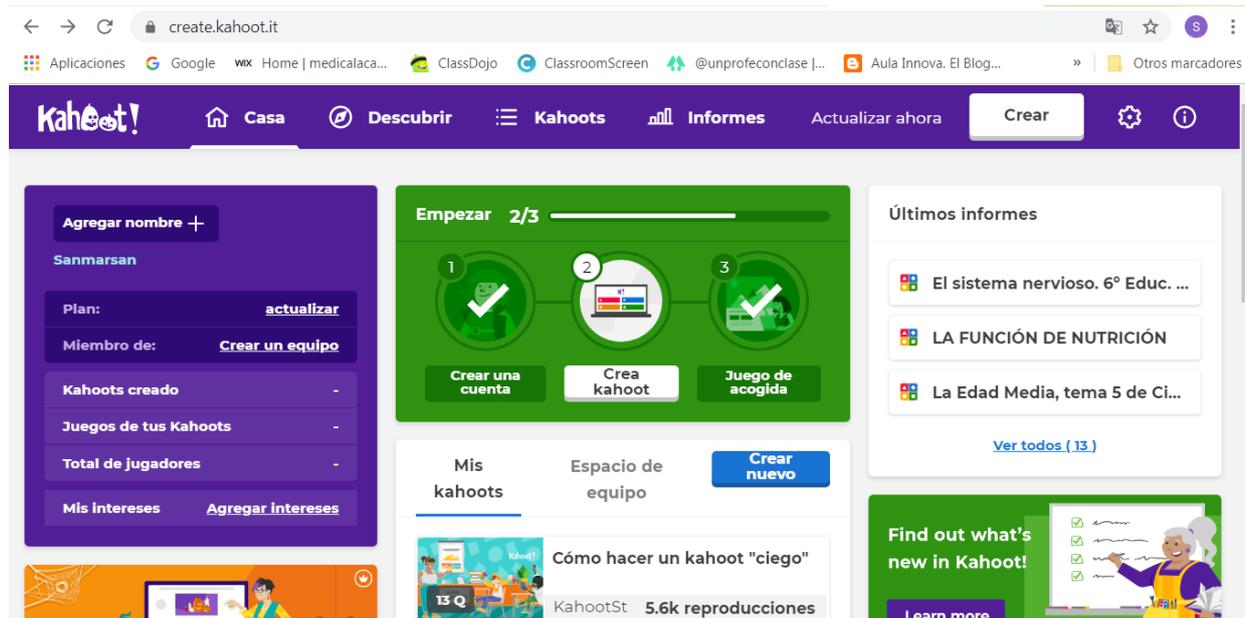


Imagen 4. Panel de control de Kahoot.

El proceso es muy sencillo. Accedo al panel de control y decido qué tipo de Kahoot crear. Se puede elegir entre:

Quiz, el más usado. En este Kahoot tú formulas preguntas y das varias opciones para responder. Esta es la opción que yo más uso y os explico cómo hacerlo un poco más adelante.

Discussion, me permite crear debates o preguntas abiertas y

Survey que se usar para generar encuestas.

Una vez elegida la modalidad, vamos a considerar el tipo Quiz, accedo a Nuevo Kahoot y voy añadiendo preguntas y posibles respuestas. No debo olvidar marcar la opción u opciones válidas, así como los puntos que valdrá la pregunta de 0 a 2000 y el tiempo que pueden tardar en contestar, que va desde los 5 segundos hasta los 4 minutos.

En las preguntas puedes añadir texto, números, fórmulas, imágenes y vídeos.

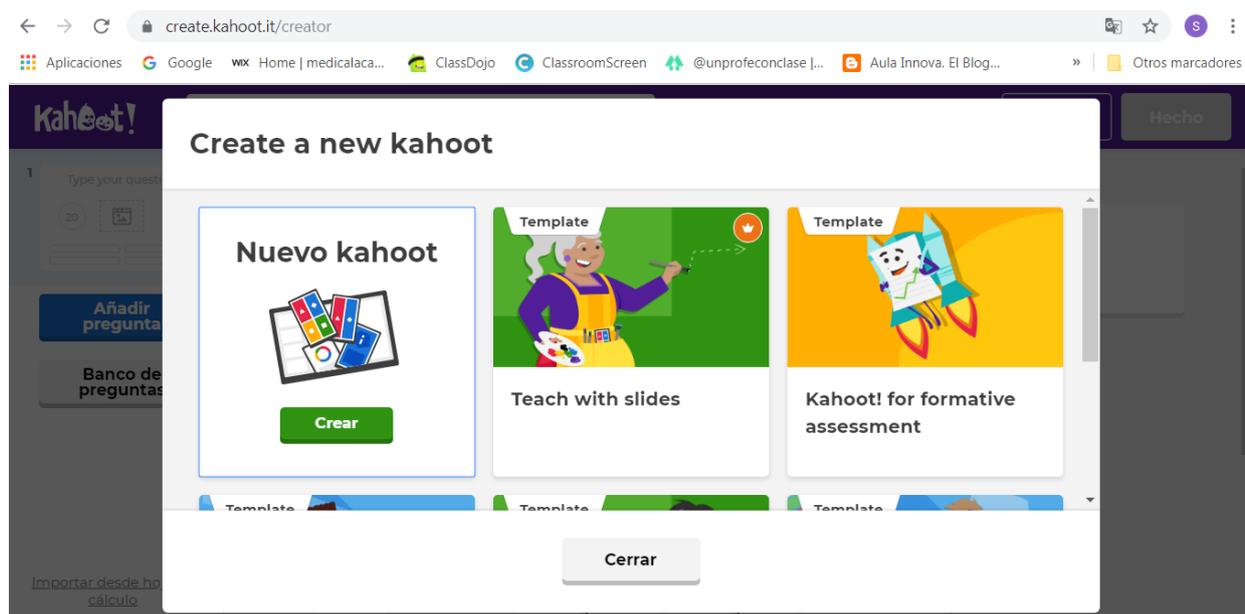


Imagen 5. Crear un cuestionario nuevo.

Una vez elegida la modalidad, vamos a considerar el tipo Quiz, accedo a Nuevo Kahoot y voy añadiendo preguntas y posibles respuestas. No debo olvidar marcar la opción u opciones válidas, así como los puntos que valdrá la pregunta de 0 a 2000 y el tiempo que pueden tardar en contestar, que va desde los 5 segundos hasta los 4 minutos.

En las preguntas puedes añadir texto, números, fórmulas, imágenes y vídeos.

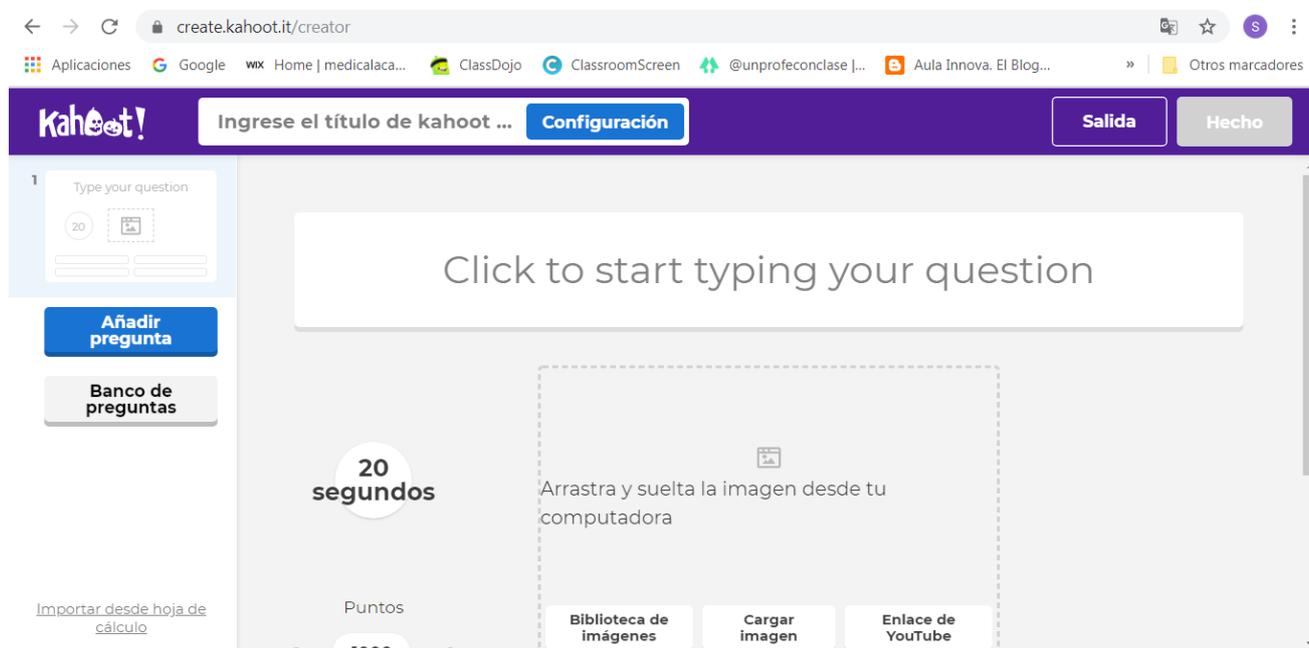


Imagen 6. Empezando con las preguntas.

Una vez creado, debo guardarlo y darle a continuar para terminar de configurarlo. Me dará la opción de elegir idioma, hacerlo público o privado, elegir el nivel de dificultad, la audiencia, puedo añadir una breve descripción e incluso etiquetas. Cuando termine de hacerlo, me aparecerá una pantalla con las opciones de jugar, editar o previsualizar.

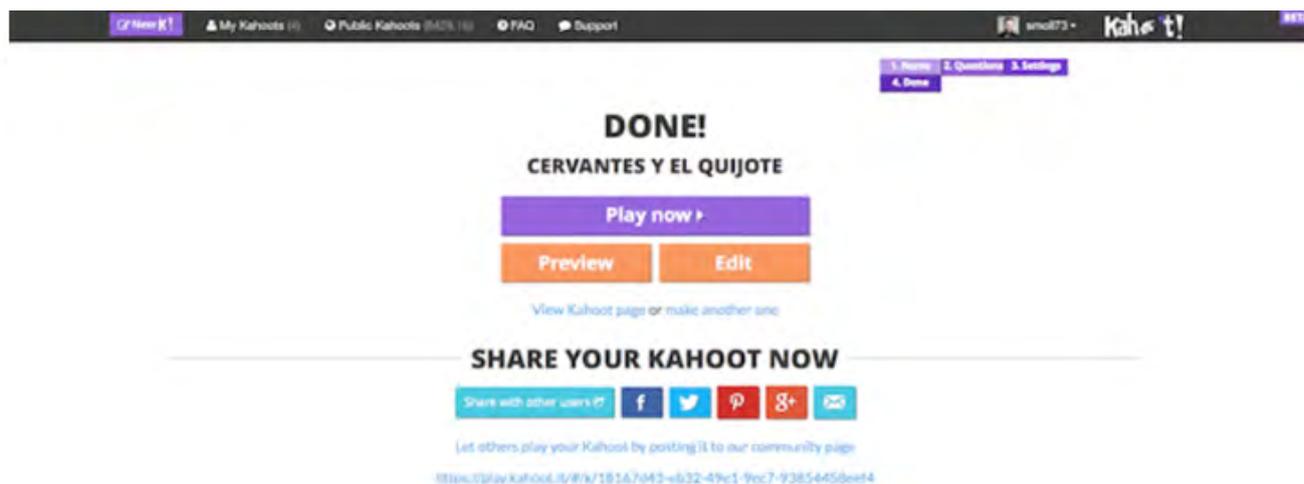


Imagen 7. El cuestionario está terminado.

¡Comenzamos a jugar!

Seleccionamos el kahoot que nos interese y elegimos el formato de juego (clásico o modo equipo). Elegiré un modo u otro dependiendo de lo que quiera potenciar: repaso o juego individual o trabajar la cooperación y la competición por equipos.

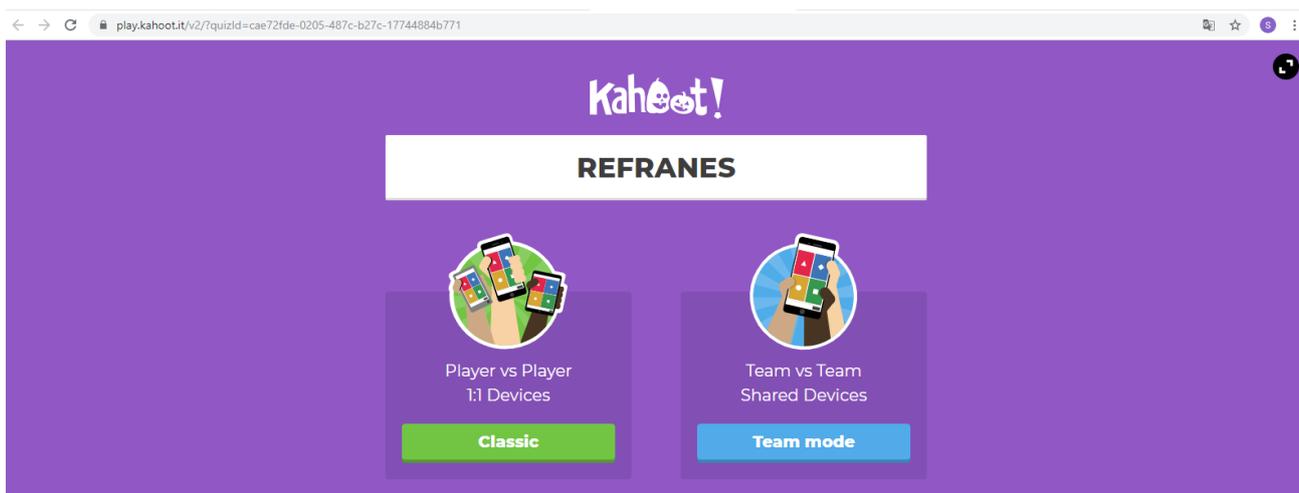


Imagen 8. Elección del modo de juego

A continuación aparecerá en la pantalla el código que los alum@s deben introducir.

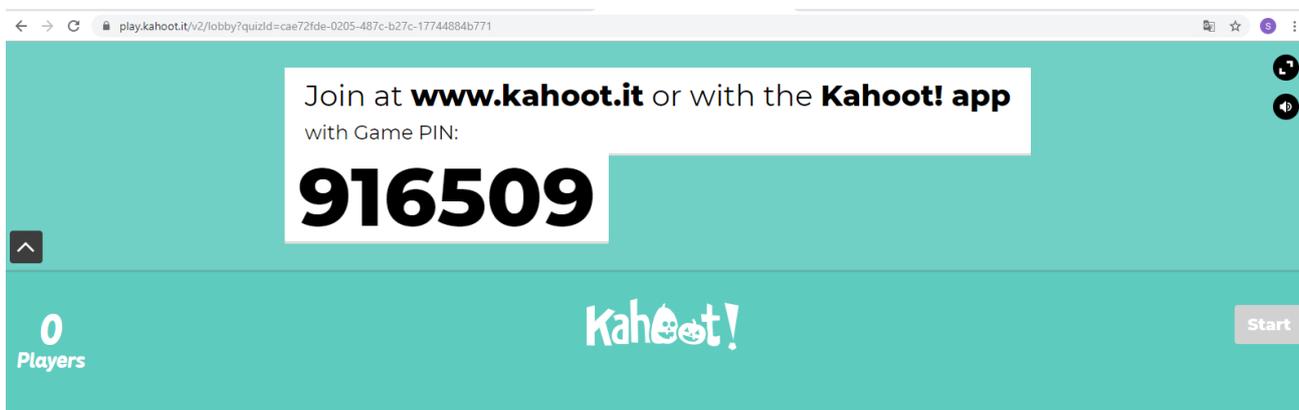


Imagen 9. Código del Kahoot creado.

Los alum@s con sus dispositivos (tablets, móviles u ordenadores) accederán a través de <https://kahoot.it/> introducirán el código que les damos para poder iniciarse en el cuestionario elegido por nosotros.

También deberán introducir su nombre o apodo para poder identificarlos en la pantalla y registrar sus puntuaciones.

El profesor proyecta la pregunta y, rápidamente, aparecen las posibles respuestas

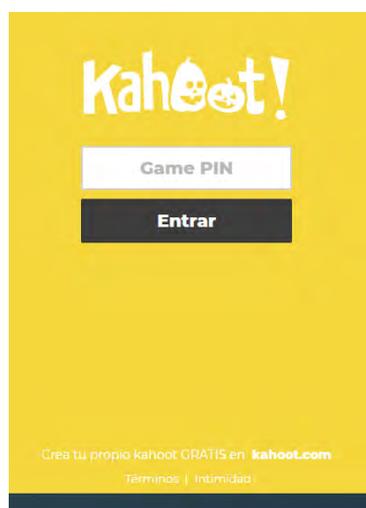


Imagen 10. Pantalla para comenzar a jugar.

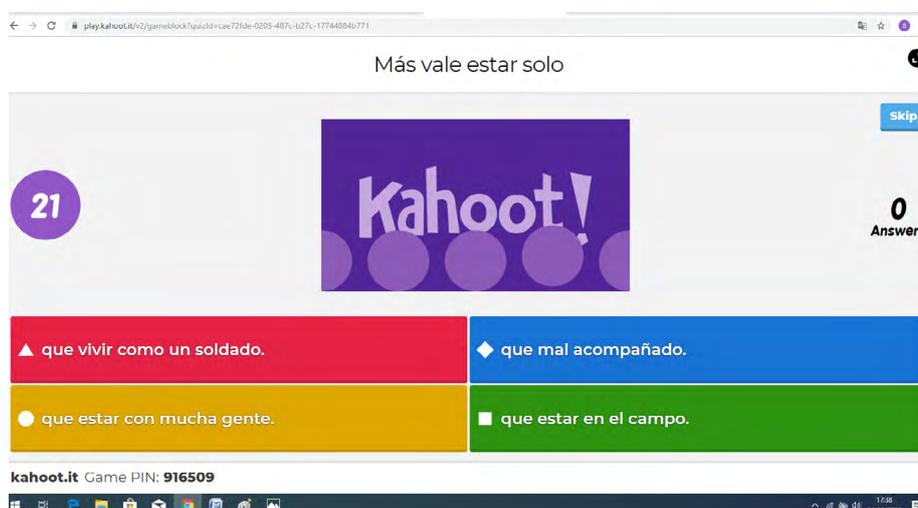


Imagen 11. Pregunta.

Los alumnos deben elegir una respuesta pulsando en su dispositivo, en el que verán el símbolo con el color y la figura que corresponde a cada una. Como ya he comentado, cuanto más rápidos sean, mayor puntuación obtendrán.

En su dispositivo, verán si han acertado o fallado y en qué posición van.

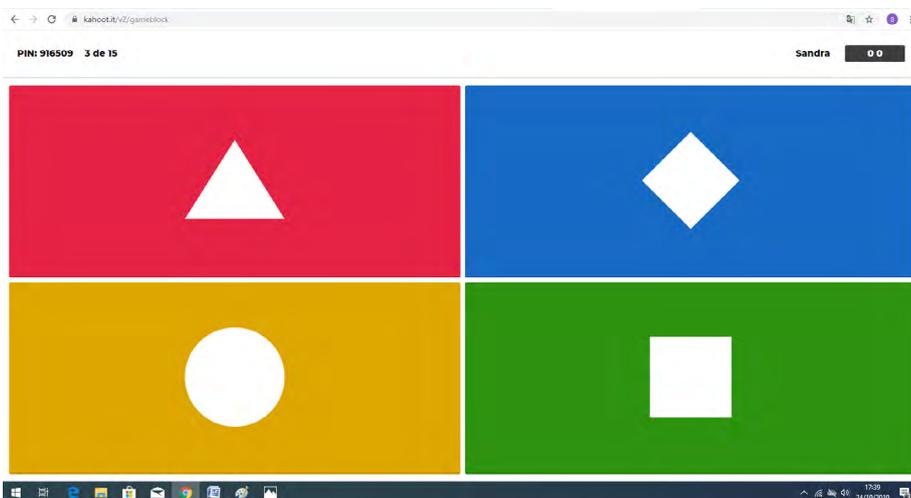


Imagen 12. Pantalla del alumno con las distintas respuestas.



Imagen 13. Respuesta correcta.

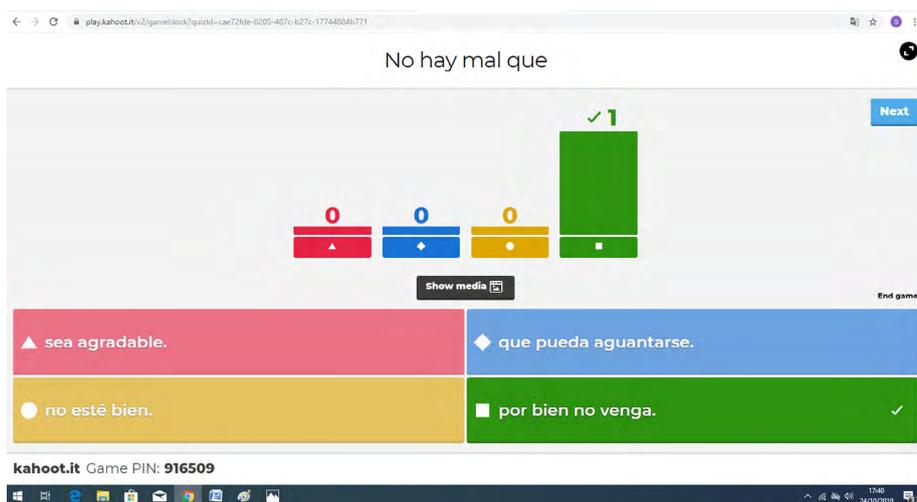


Imagen 14. Pantalla con los aciertos y errores.

En la pantalla del profesor, se verán cuántos aciertos y errores hay en total.

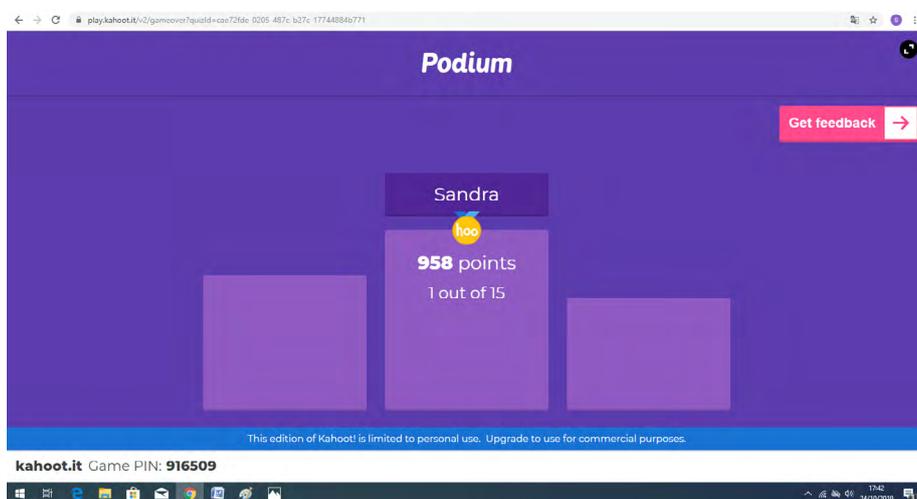
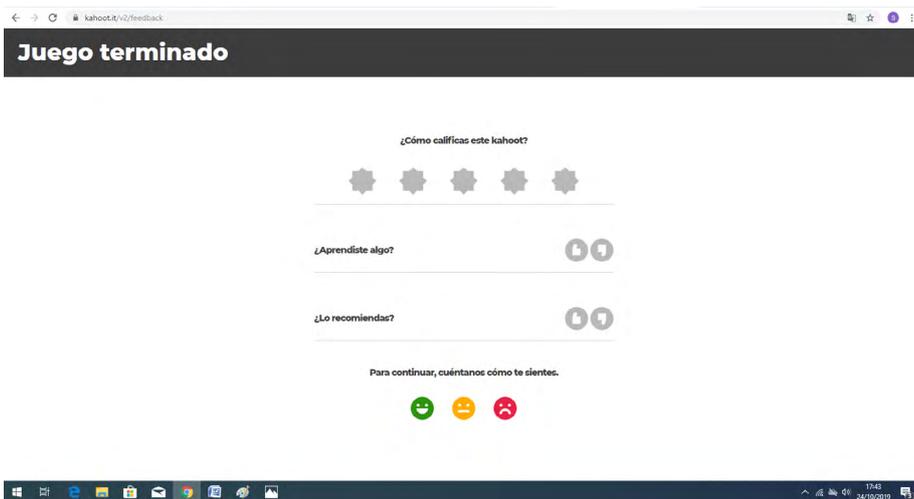


Imagen 15. Clasificación de los jugadores.

Al final del juego podremos ver el pódium de resultados y tendremos la opción de guardarlos para consultarlos cuando queramos.



A los alumnos les aparecerá una pequeña encuesta de satisfacción.

Imagen 16. Encuesta



Metodología y Didáctica Aplicada

Kahoot entró en mi aula para repasar contenidos y preparar las pruebas escritas, pero también lo he usado directamente para evaluar. Como he expuesto anteriormente se puede usar incluso, para activar conocimientos previos. Tiene un alto potencial.



Imagen 17. Alumnos utilizando kahoot.

La diversión se mezcla con el aprendizaje y nos sirve para afianzar lo que no ha quedado claro, porque las respuestas de los alumna@s nos van a permitir insistir en los fallos.

Esta herramienta nos ayuda también a trabajar de forma cooperativa si usamos Kahoot en modo equipo. Esto es algo muy habitual en mi aula, ya que las metodologías activas están muy unidas a esta metodología de trabajo. Aunque también lo uso de forma individual.

Como mi aula está formada por niño@s, los dispositivos que usamos son Tablets o miniportátiles.



Imagen 18. Pregunta en la pantalla

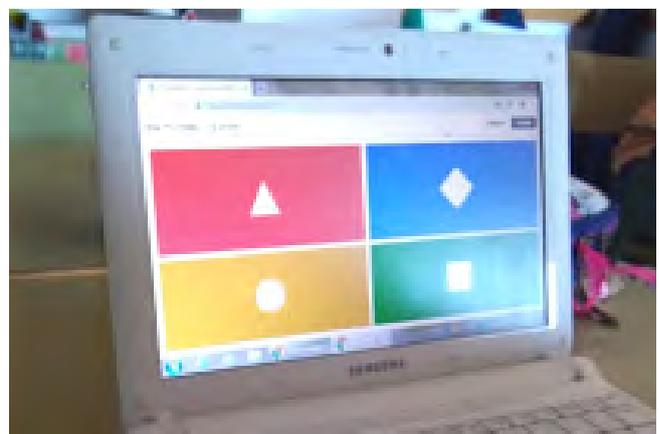


Imagen 19. Pantalla de selección de la respuesta.

Se puede usar en cualquier área y es muy enriquecedor crear cuestionarios con los propios alumn@s, algo que también les encanta por sentirse parte activa del proceso.

¿Y qué ocurre cuando no hay dispositivos suficientes para todos o directamente no hay? Tenemos la opción de usar plantillas en papel para que los niños vayan rellenando las respuestas. En el siguiente enlace tenéis acceso a varias de ellas.

<https://www.actiludis.com/2017/11/01/nueva-plantilla-kahoot-sin-conexion/>

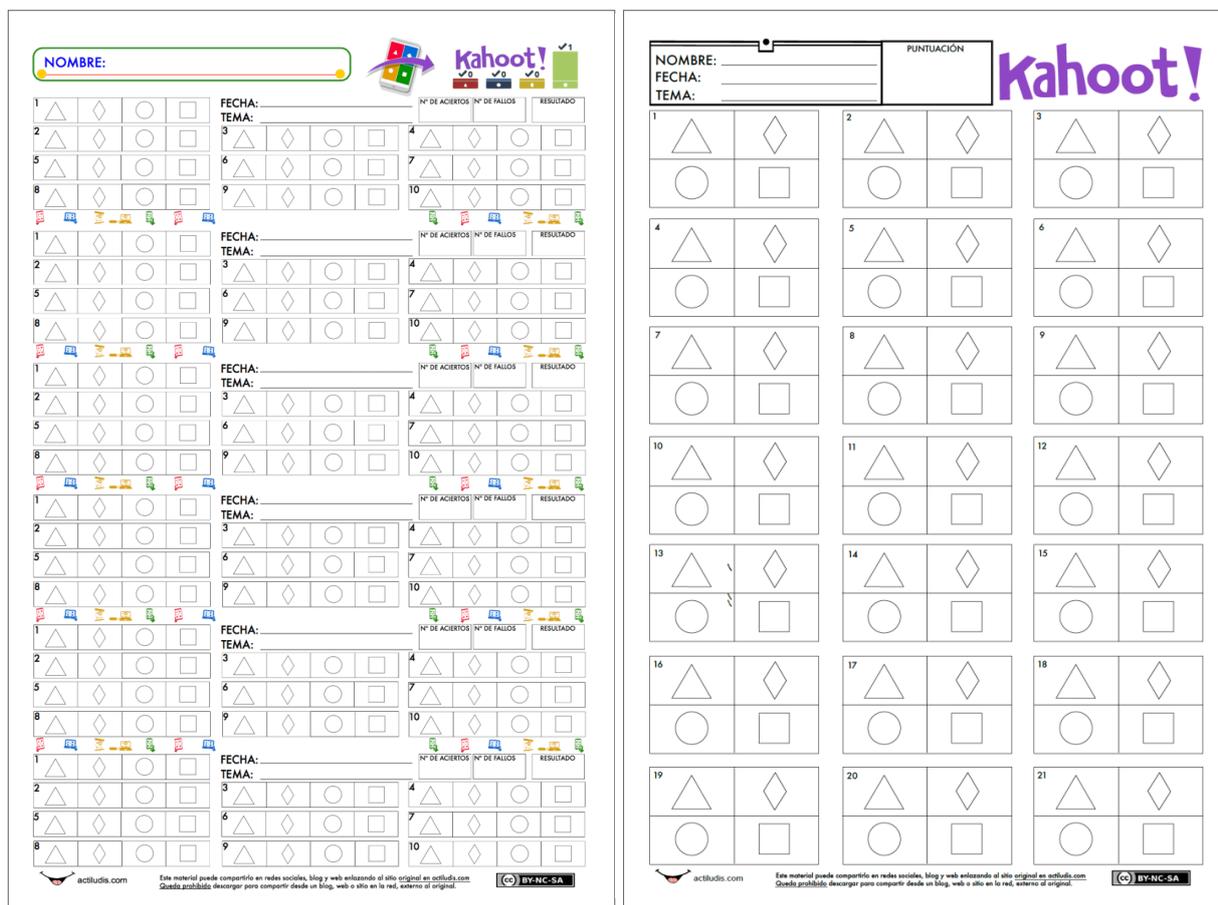


Imagen 20 y 21. Plantillas

Como se puede ver, en la plantilla en papel irán marcando la respuesta a cada pregunta. Una vez terminado el Kahoot nos la pueden entregar y así nos quedamos con un registro de lo trabajado.



Valoración Personal

Me gusta usar Kahoot, pero no abusar de él. Considero que hay que racionar su uso para que los alumn@s lo deseen y esperen con ganas la llegada de una evaluación con esta herramienta. Si lo usara cada unidad dejaría de cumplir su principal objetivo: la motivación. Por lo que sería conveniente mezclarlo con otras aplicaciones como Plickers, Quizlet... o incluso con otras técnicas de aprendizaje cooperativo o con rutinas y destrezas de pensamiento y diferentes formas de evaluación (dianas, rúbricas...)

Uno de los inconvenientes de Kahoot es la rapidez con la que hay que contestar y la dificultad que tienen algunos alumn@s para leer la pregunta, todas las respuestas y responder. Una forma de solventarla es que el profesor lea en alto tanto la pregunta como las respuestas, pero aun así hay niñ@s que a veces no leen o no escuchan las respuestas con la debida atención y contestan al azar, para ser rápidos y obtener más puntuación.



Recomendación final

Tras lo expuesto con anterioridad, recomiendo el uso de Kahoot en el aula como herramienta motivadora para mejorar el proceso de aprendizaje y hacer parte activa al alumnado del mismo.

Kahoot es otra manera de evaluar, divertida y amena. Los niñ@s aprenden, recuerdan y refuerzan sin darse cuenta y hacemos que pierdan el miedo a esa evaluación de contenidos.

No olvidemos que evaluar no es lo mismo que calificar y no deberíamos usar Kahoot para esto. Hagamos que el aprendizaje sea significativo y que los niñ@s pierdan el miedo a esa evaluación tan temida. Aprovechemos estas herramientas para mejorar nuestro proceso de enseñanza.



Información y materiales complementarios

Documentación Oficial

- § Sitio web de Kahoot:
<https://kahoot.com/>
- § Sitio web de acceso alumn@s:
<https://kahoot.it/>
- § Centro de ayuda:
<https://support.kahoot.com/hc/en-us>
- § Plantillas Kahoot papel:
<https://www.actiludis.com/2017/11/01/nueva-plantilla-kahoot-sin-conexion/>

Tutoriales Y Vídeos

- § Paso a paso: cómo crear un Kahoot! para usar en clase:
<https://www.educacionrespuntocero.com/recursos/tutorial-crear-un-kahoot-para-clase/40146.html>
- § Tutorial de Kahoot | TIC para profesores por Profesor Chuletas:
<https://www.youtube.com/watch?v=kz8qc-XMM74>
- § Ejemplos de usos de kahoot en el aula:
https://www.youtube.com/watch?v=_GgqgkbWfoQ

Derechos de uso

- ▶ Las imágenes han sido realizadas por el autor, siendo capturas de las aplicaciones.
- ▶ El texto ha sido creado expresamente por el autor para este artículo.
- ▶ Todas las marcas nombradas en el artículo son nombres y/o marcas registradas por sus correspondientes propietarios.

