

LA EVOLUCIÓN DE KAHOOT: MODOS DE JUEGO DIRIGIDOS POR EL ESTUDIANTE.

Autor:

Jesús Sergio Artal-Sevil

Departamento de Ingeniería Eléctrica.

Universidad de Zaragoza.

Email contacto: jsartal@unizar.es

Breve Resumen.

La implementación de dinámicas de juego (*Game-based Learning*) dentro del aula universitaria no es un fenómeno reciente. Ahora bien, la incorporación y uso de teléfonos móviles en el aula, como recurso tecnológico de apoyo a la estrategia *Game-based Learning* o los *Serious-Games*, así como su estudio, análisis y aplicabilidad, si es una tendencia educativa que se ha afianzado durante esta última década. Algunos autores, (Artal-Sevil, 2022) indican que un objetivo básico elemental del *Game-based Learning* es fomentar la curiosidad del estudiante y reforzar su afán de superación. Tampoco hay que olvidar que, la propia competición sirve a menudo de estímulo y supone a su vez un incremento en la motivación de los estudiantes. Indicar también que, en este modelo de aprendizaje, hay un recurso educativo que destaca por encima del resto debido a su popularidad, *Kahoot*. Su uso, bien sea al comienzo de la clase "*pre-test*" con el propósito de evaluar el nivel de conocimientos previos de los estudiantes o al final de la clase "*post-test*", con el objetivo de comprobar el grado de asimilación de los conceptos impartidos por el profesor, proporciona un buen *feedback* al docente. Como se ha comentado, quizás la mayor ventaja de la herramienta *Kahoot* es que permite modificar el ambiente y dinámica del aula rápidamente.

Kahoot se ha convertido en una herramienta muy popular en los contextos educativos, ya que permite el diseño de múltiples actividades interactivas Q&A (*Questions & Answers*) que pueden ser utilizadas en el aula universitaria como complemento a las explicaciones y contenidos aportados por el profesor (Artal-Sevil, 2021). De este modo, es posible plantear a los estudiantes diferentes cuestiones mientras que se proporcionan opciones de respuesta que deben entender, considerar y valorar dentro de un tiempo limitado. Todos estos detalles pueden ayudar al desarrollo y adquisición de competencias académicas fomentando, a su vez, el pensamiento reflexivo en el estudiante. Además, es importante mencionar que, el uso de este recurso en el aula está bien valorado por la mayor parte del alumnado.

Kahoot es una forma de aprender y entretener al mismo tiempo. En estas últimas novedades, esta herramienta se ha vuelto a reinventar incorporando ahora nuevos juegos de estrategia interactivos y retos por equipos que les gustan a los estudiantes por su similitud con algunos populares juegos de *Google-Play* para *Android* como, por ejemplo: *Candy Crush*, *Clash Royale*, *Hero Wars*, *Clash Mini*, *Crash Bandicoot*, etc. Ahora bien, su dinámica inicial no ha cambiado, sigue planteando a los participantes una serie de cuestiones, mientras que proporciona diferentes opciones de respuesta múltiple. De esta manera, el usuario debe responder al mayor número de cuestiones posibles de forma correcta, con el propósito de conseguir posteriormente otra serie de acciones secundarias como: expandir un territorio, recoger gemas y tesoros, conseguir bloques, impulsar un submarino, etc. Por otra parte, la opción de juego "equipo vs equipo" nos permite superar la restricción del modo clásico en su versión gratuita (límite máximo 10 usuarios simultáneamente por cuestionario) para aquellos casos donde el número de jugadores resulta superior. En general, desde el punto de vista del profesor, su configuración es simple e intuitiva y no requiere una gran cantidad de recursos tecnológicos, mientras que los estudiantes pueden aprender e interactuar durante el transcurso del juego. Además, puede resultar un buen indicador o *feedback* con respecto al nivel de conocimientos adquiridos por los estudiantes.

Como novedad, *Kahoot* ha incorporado en su plataforma varios nuevos juegos interactivos de estrategia en el modo "equipo vs equipo" que pueden ser usados como estímulo en el aula. Ahora, es el ordenador quien asigna de forma aleatoria a los usuarios en los diferentes equipos. En el modo dirigido por el estudiante, los usuarios responden a su propio ritmo en una sesión de aprendizaje basada en el juego. El objetivo es conseguir que el aprendizaje sea más divertido mientras se incrementa la interactividad y motivación. En este caso, el orden de las preguntas y respuestas también pueden ser aleatorias para cada participante, mientras que el docente puede configurar el tiempo máximo de duración del juego (2/10 minutos approx.).

De este modo, la opción "reino de colores" es un juego en equipo, cuyo objetivo es difundir los colores de tu grupo por el campo de batalla. Este juego consiste en responder correctamente a las diferentes preguntas con el propósito de ganar fichas de colores y ampliar el área cubierta por el color de tu equipo (imperio). El equipo ganador será el que consiga una mayor extensión de territorio en el campo de batalla o que consiga rodear por completo la torre rival. Mientras tanto, la opción "treasure trove" es un juego individual, cuyo objetivo es introducir gemas en el cofre del tesoro. El estudiante responde correctamente a las diferentes cuestiones con el propósito de acceder a la pantalla que permite recoger los tesoros. Las piezas pasan volando y para depositarlas en el cofre sólo es necesario seleccionarlas rápidamente mediante el ratón. En este caso los puntos obtenidos dependen del valor de las joyas recogidas. Para incrementar la diversión, aparecen simultáneamente otros elementos (latas, peces, huesos, etc.) que restan puntos al jugador. Gana el juego el participante que más puntos ha acumulado. La opción "submarine squad" es un juego de colaboración grupal. El propósito del equipo es responder a las distintas cuestiones planteadas para impulsar el submarino que se encuentra en el fondo del mar y seguir las instrucciones para escapar de un enorme pez hambriento, dentro del tiempo preestablecido. El equipo ganador es aquel que consigue avanzar más rápidamente y escapar del terrible escualo. Mientras, la opción "la torre más alta" es un juego en equipo, que tiene como propósito contestar a las preguntas para reunir bloques y construir el edificio más alto. Cada cierto tiempo aparece *King Kong* en alguna de las torres para dificultar su construcción. Los alumnos deberán responder adecuadamente a las diferentes cuestiones planteadas para superar al simio gigante. Gana el juego aquel equipo que consiga construir la torre más alta. Por último, la opción "relax-arte" es un juego de colaboración en grupo. El objetivo es trabajar en equipo para responder correctamente a diferentes preguntas y obtener pinceles, que a su vez nos permitan desvelar las diferentes partes de una obra maestra. En resumen, se puede indicar que, el uso de estos juegos, bien sea dentro del aula o el laboratorio, permite animar y estimular a los estudiantes durante su proceso aprendizaje.

La experiencia descrita aquí ha sido eficiente, sostenible y transferible a otras disciplinas de conocimiento puesto que se ha utilizado la versión gratuita de la herramienta. Desde el punto de vista del docente, la experiencia ha resultado satisfactoria puesto que se ha constatado la aplicabilidad de estos nuevos juegos por equipos de *Kahoot*. Todos ellos han permitido alterar y modificar la dinámica del aula universitaria. Asimismo, el uso de esta herramienta interactiva en el aula, tanto en su formato virtual como presencial, ha resultado cómodo, sencillo e intuitivo. Por último, los estudiantes también han valorado de forma muy positiva la incorporación de los nuevos juegos interactivos por equipos, así como la estrategia pedagógica *Game-based Learning* que permite su implementación dentro y fuera del aula.

- Artal-Sevil, J.S. (2022). "Angry-Birds y Kahoot. Trasladar los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) al aula universitaria". *Buenas Prácticas en la docencia universitaria con apoyo a las TIC: experiencias en 2021*. José Luis Alejandro Marco (coord.). Colección innova.unizar. Prensas de la Universidad de Zaragoza; *in press*.
- Artal-Sevil, J.S., Ballestín-Bernad, V. (2021). "Advanced Kahoot. Un recurso interactivo que se reinventa para trasladar el Game-based Learning hasta el aula virtual". *Buenas Prácticas en la docencia universitaria con apoyo a las TIC: experiencias en 2020*. José Luis Alejandro Marco (coord.). Colección innova.unizar. Prensas de la Universidad de Zaragoza; pp.: 123-132.