

# ADVANCED KAHOOT. UN RECURSO INTERACTIVO QUE SE REINVENTA PARA TRASLADAR EL GAME-BASED LEARNING HASTA EL AULA VIRTUAL.

Autor:

Jesús Sergio Artal-Sevil y Victor Ballestín-Bernad  
Departamento de Ingeniería Eléctrica.  
Universidad de Zaragoza.  
Email contacto: [jsartal@unizar.es](mailto:jsartal@unizar.es)

Breve Resumen.

En estos últimos años han aparecido un gran número de tecnologías y aplicaciones de software gratuito que permiten desarrollar un aprendizaje activo e interactivo en el aula universitaria. Este hecho se traduce en un incremento en la motivación de los estudiantes. La integración de las dinámicas de juego en entornos educativos no es un fenómeno nuevo, pero el crecimiento exponencial del uso de videojuegos en esta última década ha despertado el interés de los docentes. El *Game-based Learning* estimula la curiosidad y refuerza el afán de superación, mientras incrementa la motivación de los estudiantes. *Kahoot* se ha convertido en una de las mejores plataformas para introducir el *Game-based Learning* en el aula y evaluar a los estudiantes de una forma diferente y divertida. *Kahoot* plantea a los alumnos una serie de retos o cuestiones, y proporciona al mismo tiempo diferentes opciones de respuesta que deben entender, considerar y valorar dentro de un tiempo limitado. Asimismo, a medida que avanza el juego se produce un impacto relevante sobre el aprendizaje que permite que se asienten los conocimientos. El uso de *Kahoot* incorpora este elemento de ruptura frente a lo rutinario. Esto favorece el desarrollo de competencias académicas, lo que fomenta el pensamiento reflexivo y crítico en el estudiante.

Como consecuencia del periodo de confinamiento provocado por el *CoVid* se ha producido un cambio en el modelo de enseñanza. Este hecho ha constituido un desafío sin precedentes entre la mayor parte del profesorado, condicionando los diferentes escenarios de aprendizaje: *face-to-face*, *on-line* e *hybrid-model*. En este documento se pretende reevaluar la herramienta *Kahoot* mostrando las novedades que presenta su última actualización, sus tendencias, y su aplicación en entornos virtuales y no presenciales (aprendizaje síncrono y asíncrono). El principal objetivo ha sido analizar la influencia del recurso *Kahoot* en este proceso de formación y asimilación de conocimientos de los estudiantes, con el propósito de mejorar la labor del docente y optimizar el proceso de aprendizaje. Ha quedado demostrado en diversos estudios previos que el uso de estos recursos docentes interactivos permite aumentar el factor de motivación de los estudiantes.

La herramienta *Kahoot* es muy popular en contextos educativos. Como antecedentes previos, en Artal-Sevil (2017) se expone la implementación en el aula de distintas herramientas interactivas gratuitas destinadas al desarrollo de cuestionarios Q&A (*Questions & Answers*). Así se presentó *Kahoot*, como una herramienta de apoyo complementaria a la estrategia *Game-based Learning* implementada dentro del ámbito universitario. Asimismo se profundizó en esta tecnología y se describieron sus aspectos configurables, mostrando su uso desde el punto de vista del profesor y del estudiante. En Artal-Sevil (2018) se muestran diferentes novedades incluidas en *Kahoot*, como la incorporación de imágenes, audios y videos en las cuestiones planteadas o las opciones *Ghost* y *Jumble* que cambian la dinámica tradicional del juego, manteniendo el nivel de sorpresa y novedad de la herramienta. De igual forma se indican los beneficios de utilizar este recurso interactivo y su incidencia en el proceso de aprendizaje. Mientras tanto en Artal-Sevil (2019) se analiza la funcionalidad del recurso interactivo *Kahoot* como apoyo a la estrategia *Just-in Time Teaching*. El propósito fue resolver las distintas dudas y reforzar el aprendizaje del estudiante, al mismo tiempo que se observa su impacto sobre el proceso educativo.

En la actualidad, la introducción de la tecnología en las aulas ha permitido cambiar la forma en que el estudiante interactúa con la información, permitiendo el uso de las técnicas de análisis de datos en el ámbito educativo. Así *Learning-Analytics* consiste en la recopilación, análisis e interpretación de un conjunto de datos de los estudiantes. Su finalidad es intentar comprender y optimizar el proceso de aprendizaje así como los contextos en los que se produce. De este modo en Artal-Sevil (2020) se analiza la información, metadatos y diagramas proporcionados por el recurso interactivo *Kahoot* y su aporte al *Learning-Analytics*. Toda esta información constituye parte del *feedback* del docente y tiene como objetivo conseguir una mejora en la eficacia global.

*Kahoot* es una forma de aprender y entretener al mismo tiempo. En esta última versión se ha reinventado, adaptándose a la cuarentena provocada por el *CoVid*, y ha permitido utilizar a los usuarios algunas características hasta ahora incluidas sólo en la versión *premium*. Así permite alternar distintos tipos de preguntas como: verdadero/falso (*true/false*), respuesta múltiple (*quiz single/multiple select*), *puzzle*, encuesta (*poll*), *brainstorm*, nube de palabras (*word cloud*), etc. Además es posible mostrar las cuestiones no sólo en la pantalla del proyector, sino también en la pantalla del dispositivo móvil de cada estudiante y de esta manera aplicarlo en diferentes escenarios de aprendizaje (*u-learning*). Plantear la resolución de un cuestionario fuera del aula también es posible (*for self-paced learning*), es suficiente con asignar la fecha y hora de cierre. También se ha mejorado el informe de resultados, mostrando mayor cantidad de información asociada a cada pregunta. De este modo se indica por defecto cuál es la cuestión más difícil (de acuerdo a los resultados) y aquellos estudiantes que necesitan ayuda (responden correctamente a menos del 35% de las cuestiones). Conocer las respuestas con un mayor índice de fallos permite al docente reflexionar sobre los contenidos que presentan dudas y plantear distintas acciones de refuerzo. Así se consigue un *feedback* mucho más activo y profundo. El profesor a la vista de los resultados, y después de su reinterpretación, puede decidir acerca de revisar alguno de los conceptos, con objeto de reforzar los contenidos desarrollados en el aula, o bien continuar con la programación de la asignatura. Como curiosidad ahora también es posible compartir el *podium* animado correspondiente al cuestionario, mediante la inserción del *link* proporcionado.

La experiencia ha sido eficiente, sostenible y a su vez resulta transferible y extrapolable a otras materias y disciplinas de conocimiento puesto que las herramientas utilizadas son gratuitas, de software libre y código abierto. Además tan sólo se requiere conexión a internet desde los dispositivos móviles de los estudiantes y profesores. Desde el punto de vista de los docentes la experiencia ha sido satisfactoria, se ha podido contrastar la aplicabilidad de la herramienta interactiva *Kahoot* como recurso educativo en diferentes escenarios de aprendizaje: *face-to-face*, *on-line* y *hybrid-model* acentuando el éxito de estos modelos pedagógicos. Por otro lado los estudiantes han mostrado una actitud positiva y muy favorable a la incorporación del *Game-based Learning* dentro del proceso formativo.

- Artal-Sevil, J.S. (2020). "Learning-Analytics. Herramientas que facilitan el análisis y su implementación en el ámbito educativo". *Buenas Prácticas en la docencia universitaria con apoyo a las TIC: experiencias en 2019*. José Luis Alejandro Marco (coord.). Colección innova.unizar. Prensas de la Universidad de Zaragoza; pp.: 345-356.
- Artal-Sevil, J.S. (2019). "Just-in Time Teaching. Herramientas que facilitan su implementación en el aula". *Buenas Prácticas en la docencia universitaria con apoyo a las TIC: experiencias en 2018*. José Luis Alejandro Marco (coord.). Colección innova.unizar. Prensas de la Universidad de Zaragoza; pp.: 271-284.
- Artal-Sevil, J.S. (2018). "Kahoot. Un recurso educativo gratuito para implementar la Gamificación en el aula universitaria". *Buenas Prácticas en la docencia universitaria con apoyo a las TIC: experiencias en 2017*. José Luis Alejandro Marco (coord.). Colección innova.unizar. Prensas de la Universidad de Zaragoza; pp.: 91-102.
- Artal-Sevil, J.S. (2017). "Kahoot, Socrative & Quizizz: Herramientas gratuitas para fomentar un aprendizaje interactivo y la Gamificación en el aula". *Buenas Prácticas en la docencia universitaria con apoyo a las TIC: experiencias en 2016*. José Luis Alejandro Marco (coord.). Colección innova.unizar. Prensas de la Universidad de Zaragoza; pp.: 17-28.