

# KAHOOT, SOCRATIVE & QUIZIZZ. HERRAMIENTAS GRATUITAS PARA FOMENTAR UN APRENDIZAJE INTERACTIVO Y LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA.

Autor:

Jesús Sergio Artal Sevil.

Departamento de Ingeniería Eléctrica.

Universidad de Zaragoza.

Email contacto: [jsartal@unizar.es](mailto:jsartal@unizar.es)

## Breve Resumen.

En cualquiera de sus variantes las aplicaciones y recursos TIC's son una valiosa herramienta para el aprendizaje. La utilización de estas técnicas ha creado un nuevo enfoque en la educación dando lugar al "e-learning" y "m-learning". Esta serie de tecnologías aunque no son de uso obligatorio resultan útiles y permiten un aprendizaje más abierto y compartido. La implementación en el aula de estos recursos educativos (Kahoot, Socrative, Quizizz...) es semejante a los tradicionales "clickers" (mandos interactivos) pero con la ventaja añadida de que el software utilizado es gratuito y los estudiantes manejan sus propios dispositivos móviles. De este modo su implementación en el aula resulta sencilla y no supone ningún coste añadido. Hay que indicar también que estas nuevas herramientas permiten utilizar la Gamificación como metodología docente integrada dentro de la estrategia educativa "Flipped Classroom". Este nuevo enfoque pedagógico consiste en programar las tareas menos activas para que los estudiantes las desarrollen fuera del aula y reservar el tiempo de clase a la serie de actividades que requieren una mayor participación e interacción. El rol del estudiante cambia de una conducta pasiva (clase magistral) a una actitud activa (Flipped Class). De este modo el tiempo de clase presencial está destinado a que el estudiante pueda asimilar los contenidos, realizar tareas académicas, trabajar en grupo, resolver dudas... Una de las últimas tendencias educativas está siendo la integración de elementos de "Gamificación" y "Game-based Learning" en el aula. Así este tipo de actividades de aprendizaje incrementan la participación de los estudiantes mientras fomentan su interactividad y competitividad.

En la actualidad existe un amplio abanico de tecnologías y aplicaciones de software libre que permiten desarrollar un aprendizaje activo-colaborativo dentro del aula y mantener un entorno de aprendizaje positivo fuera de ella. El presente documento muestra tres herramientas educativas gratuitas que tienen por objeto fomentar un aprendizaje interactivo en el estudiante, al mismo tiempo que facilitan la implementación de la Gamificación como recurso dentro del aula. Todas las aplicaciones permiten crear cuestionarios y poseen en común su manejo sencillo e intuitivo junto con un interface de usuario amigable. Su implementación en el aula es relativamente cómoda y fomenta la participación y motivación de los estudiantes, permitiendo que se involucren activamente. Así su adecuado uso produce un estímulo en el estudiante, mejorando la percepción ante sus tareas académicas.

**Kahoot** es una aplicación web que permite crear cuestionarios online para que los estudiantes respondan en tiempo real mediante sus dispositivos móviles. Su interface es muy simple y no requiere unos profundos conocimientos técnicos. Los resultados son obtenidos inmediatamente facilitando la tarea del profesor. Para utilizar la aplicación sólo es necesario ir a la dirección web de la plataforma <https://create.kahoot.it> y elegir la opción "get my free account". Los estudiantes no necesitan una cuenta para participar, ya que la aplicación solo requiere el "game-pin code" (generado aleatoriamente por la aplicación y proporcionado por el profesor) seguido del nombre de usuario para entrar en el juego. A diferencia de otros softwares Kahoot está diseñado para

mostrar las múltiples cuestiones en una pantalla grande, por lo que requiere el uso de un proyector. El dispositivo móvil del estudiante únicamente muestra los botones de respuesta que se corresponden con las cuatro opciones posibles. Cada respuesta está diferenciada por un color/forma. Entre los diferentes modos de operación que presenta esta herramienta destaca “Quiz”. Es la opción más gamificable, ya que permite distinguir entre opciones correctas e incorrectas y proporciona un ScoreBoard (ranking); lo que potencia el espíritu competitivo de los diferentes participantes. La puntuación de cada cuestión viene dada por el valor de la pregunta y el tiempo transcurrido en contestar. Así el profesor previamente puede configurar estos parámetros (puntuación/tiempo de cada pregunta). Al final de cada pregunta aparecen los resultados, las respuestas correctas/incorrectas y un ranking con los cinco mejores concursantes.

**Socrative** es una aplicación gratuita que permite efectuar test (pregunta-respuesta/s) y gestionar el flujo de preguntas y resultados muy fácilmente <http://www.socrative.com/>; constituye una buena herramienta interactiva. El formato de preguntas es variado y pueden ser tipo test con opciones múltiples, preguntas verdadero/falso o respuestas cortas. El profesor accede a la aplicación “Socrative Teacher” mediante su e-mail/password (la plataforma requiere registro previo). Para interactuar con la aplicación los estudiantes no requieren ningún registro, simplemente es necesario acceder a la “virtual classroom” desde sus dispositivos móviles (Socrative Student) e insertar el código “Room Number” proporcionado por el profesor. La opción “Space Race” permite incorporar la gamificación en el aula. Esta actividad muestra un gráfico donde se aprecia el avance sincronizado de un icono (rocket, spaceship, bear, bicycle, etc.) conforme los participantes contestan correctamente a las respectivas cuestiones, de forma que los estudiantes pueden comprobar su progreso. La herramienta permite que los estudiantes elijan sus propios equipos o ser asignados aleatoriamente. Como inconveniente la versión gratuita de la aplicación no permite configurar la puntuación o el tiempo asignado a cada pregunta.

**Quizizz** también es un software gratuito destinado al desarrollo de cuestionarios online y constituye una alternativa a Kahoot o Socrative. Su interface es sencilla y semejante a las aplicaciones anteriormente citadas. Para empezar a utilizar la aplicación sólo es necesario ir a la dirección web <https://quizizz.com> y elegir la opción “sign me in”. Los estudiantes no necesitan una cuenta para participar, ya que la aplicación solo requiere el “game-code” (generado aleatoriamente por la aplicación y proporcionado por el profesor) seguido de su nombre de usuario. Las preguntas y las opciones de respuesta son mostradas sobre los dispositivos móviles. Como curiosidad posee dos modos de operación. La opción “Play Live!” está pensada para desarrollar la actividad en el aula, de este modo el juego termina cuando todos los estudiantes han completado el cuestionario. Por el contrario la opción “Homework” está pensada para realizar la actividad en casa, de esta manera la tarea finaliza una vez que ha concluido el límite de tiempo programado (máximo 2 semanas). Ello permite que cada estudiante pueda seguir su propio ritmo de aprendizaje. También es posible configurar la puntuación de cada pregunta en función del tiempo que el estudiante ha tardado en contestar. Los elementos del juego tales como avatares, la tabla de clasificación y los memes añaden cierta diversión durante el transcurso de la actividad.

La experiencia de innovación docente aquí presentada es económicamente sostenible, eficiente y transferible a otras materias, disciplinas de conocimiento y titulaciones, puesto que los medios utilizados para su implementación son de uso generalizado dentro de la comunidad educativa. El uso de este tipo de herramientas se ha expandido en el sector educativo dado que son programas fácilmente accesibles y de software gratuito. Por otra parte se ha contrastado que el uso de estas herramientas docentes permite aumentar el factor de motivación del estudiante. Los juegos son divertidos y la revisión de un cuestionario o un debate durante el juego pueden hacer que estas actividades sean emocionantes y atractivas para los estudiantes. Por otra parte el profesor consigue un buen feedback con el grado de asimilación de la materia que ha sido impartida en el aula.