

ANGRY-BIRDS Y KAHOOT. TRASLADAR LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS) AL AULA UNIVERSITARIA.

Autor:

Jesús Sergio Artal-Sevil

Departamento de Ingeniería Eléctrica.

Universidad de Zaragoza.

Email contacto: jsartal@unizar.es

Breve Resumen.

La integración de las dinámicas de juego en entornos educativos no es un fenómeno reciente. El enfoque *Game-based Learning* permite estimular la curiosidad y reforzar el afán de superación de los estudiantes, mientras incrementa su motivación. *Kahoot* se ha hecho muy popular en los contextos educativos, ya que permite el diseño de cuestionarios Q&A (*Questions & Answers*). *Kahoot* plantea a los estudiantes una serie de cuestiones y al mismo tiempo proporciona diferentes opciones de respuesta que deben entender, considerar y valorar dentro de un tiempo limitado. Esto favorece el desarrollo de habilidades y competencias académicas, lo que fomenta el pensamiento reflexivo y crítico en el estudiante. Además, en los últimos años, este recurso ha evolucionado permitiendo ahora no sólo jugar de forma individual sino también por equipos. En este documento se describen estas últimas tendencias y novedades del recurso *Kahoot*, así como la plataforma *Kahoot Academy*.

Kahoot es una forma de aprender y entretener al mismo tiempo. Esta conocida aplicación ha habilitado en su plataforma un nuevo modo de juego por equipos. Así el docente puede elegir entre el modo clásico "jugador vs jugador" (donde cada estudiante compite por el mejor puesto en el pódium), modo "equipo vs equipo" con dispositivos compartidos (donde cada equipo de estudiantes se reúne alrededor de un mismo dispositivo móvil) o modo "equipo vs equipo" con dispositivos personales (ahora cada estudiante del equipo usa su propio dispositivo). Esta opción de juego en equipo ayuda a fomentar la discusión, la comunicación y el trabajo en equipo entre los estudiantes. Todas ellas, competencias transversales importantes en el desarrollo formativo de los alumnos. Además, esta nueva opción de *Kahoot* permite superar la restricción del modo clásico en su versión gratuita (límite 10 usuarios) para aquellos casos donde el número de jugadores es más elevado. En este caso, son los equipos los que constituyen el *podium*.

En el modo "equipo vs equipo" con dispositivos compartidos los estudiantes se reúnen alrededor de un dispositivo móvil. Cada equipo designa a un líder que participa en la sesión mediante el correspondiente "Pin Code" e introduce cada una de las respuestas. La aplicación proporciona un tiempo de charla "*discuss the answer*" con objeto de fomentar el debate y discusión entre los miembros del grupo. Una vez finalizado este periodo de conversación inicial entre los estudiantes (oscila entre 5/20 segundos aprox.) aparece en pantalla los botones o alternativas para indicar la respuesta correcta, así como el temporizador-cronómetro en modo descendente, dando comienzo al intervalo de tiempo para responder a la cuestión planteada. Al igual que en el modo clásico, *Kahoot* proporciona una puntuación en función de la rapidez de respuesta del usuario, siempre y cuando la opción sea correcta. Mientras tanto, en el modo "equipo vs equipo" con dispositivos personales cada usuario contesta con su propio dispositivo personal y la puntuación obtenida por cada uno se suma a la lograda por el resto de los miembros del grupo. Así pues, el equipo ganador será aquel que más puntos haya sumado en total. En este caso no es necesario que los estudiantes se reúnan alrededor de un mismo dispositivo. Los participantes se asignan automáticamente a los equipos. Cuando los estudiantes entran en la aplicación pueden seleccionar el equipo. A su vez, el profesor también puede desplazar a los alumnos entre los

diferentes equipos, sin más que arrastrar el nombre de un equipo a otro. Esta opción de *Kahoot* permite que los alumnos puedan jugar tanto dentro como fuera del aula, e incluso de forma combinada. Ahora los equipos son virtuales por lo que no importa donde se encuentren físicamente, todos pueden participar junto con el resto de integrantes del equipo.

Tomar medidas frente al cambio climático se ha convertido en prioridad a nivel mundial. Ahora, muchos estudiantes se encuentran sensibilizados con el contexto medioambiental, así como con los objetivos de desarrollo sostenible (ODS). En este documento se presenta una forma sencilla y atractiva para abordar estos temas mediante la implementación de cuestionarios interactivos junto con el recurso educativo *Kahoot*. En el caso presentado, los cuestionarios Q&A utilizan a los protagonistas de *Angry-Birds* con objeto de mostrar diferentes conceptos relacionados con el medioambiente. Asimismo, los estudiantes pueden poner a prueba sus conocimientos de forma atractiva, mientras se presentan algunas cuestiones relacionadas con el cambio climático. También es importante recordar que es posible plantear la resolución de cuestionarios fuera del aula mediante la opción "*for self-paced learning*", siendo suficiente con configurar la fecha y hora de cierre del cuestionario. De este modo *Kahoot Academy*, una plataforma de intercambio de recursos educativos en línea, permite a los educadores acceder y compartir contenidos con el propósito de mejorar las experiencias de aprendizaje. Estos cuestionarios se suelen agrupar por contenidos y temática: *Angry-Birds*, *Marvel*, *Star Wars*, *NASA*, *Disney*, *Rebel Girls*, etc. y ayudan a la presentación diferentes conceptos (Matemáticas, Ciencia y Tecnología, Exploración del Universo, Medioambiente, Música y Arte, Geografía e Historia, Idiomas, etc.).

La experiencia aquí presentada ha sido eficiente, sostenible y a su vez ha resultado transferible y extrapolable a otras disciplinas de conocimiento puesto que las herramientas utilizadas son gratuitas, de software libre y código abierto. Sólo es necesario disponer de acceso a internet desde los dispositivos móviles de los estudiantes y profesores. Asimismo, desde el punto de vista del docente, la experiencia ha resultado satisfactoria puesto que ha sido posible constatar la aplicabilidad de *Kahoot* como herramienta pedagógica. Los estudiantes también han mostrado una actitud positiva y favorable a la incorporación de estos recursos interactivos, incluidos en la estrategia *Game-based Learning*, dentro del aula universitaria.

- 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.
- 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.