

# KAHOOT. UN RECURSO EDUCATIVO GRATUITO PARA IMPLEMENTAR LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA UNIVERSITARIA.

Autor:

Jesús Sergio Artal-Sevil

Departamento de Ingeniería Eléctrica.

Universidad de Zaragoza.

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

Breve Resumen.

¿Se pueden aplicar diferentes dinámicas de juegos sobre la educación universitaria? ¿Es posible emplear la Gamificación en el aula? Muchos estudiantes perciben la enseñanza tradicional como algo aburrido y en ocasiones bastante ineficaz. Entonces, ¿qué es lo que está fallando en el proceso enseñanza-aprendizaje? Una característica común de la enseñanza clásica es el elevado grado de pasividad de los estudiantes en el aula universitaria. Mejorar el aprendizaje requiere cambiar el modelo expositivo tradicional por otro más motivador y eficaz. Una posible solución frente a esta problemática es la implementación de nuevos modelos pedagógicos centrados en el *Game-based Learning*. El propósito no es otro que aumentar el grado de participación e interactividad de los estudiantes (Wang, 2015). La dinámica activa de estas nuevas estrategias didácticas fomenta el interés de los alumnos por la asignatura al mismo tiempo que aumenta su grado de motivación. También hay que indicar que el uso de los propios smartphome de los estudiantes en el aula acentúa el éxito de estos modelos pedagógicos. Así su implementación resulta sencilla y no conlleva ningún coste añadido. Por otro lado, la introducción de esta estrategia docente no tiene por qué estar reñida con otras metodologías docentes ya consolidadas como: *Problem-based Learning*, *Case-Method*, *Challenge-Problem*, *Role-Playing*, *Simulation-based Learning*, *Puzzle-based Learning*, etc. (la lista es interminable), sino más bien complementarse en pos de un objetivo común: incrementar la eficacia del aprendizaje. Está claro que las técnicas centradas en la Gamificación y en los *Serious Games* además de motivar e inspirar a los estudiantes, facilitan la capacidad de la transmisión de conocimientos, cambiando la tradicional forma de aprender (Chaiyo & Nokham, 2017).

En general existen en el mercado numerosas aplicaciones online que permiten desarrollar test y cuestionarios interactivos en el aula haciendo uso de los propios dispositivos móviles de los estudiantes. Estas herramientas permiten desarrollar juegos, actividades, cuestionarios, etc. al mismo tiempo que consiguen que los estudiantes se involucren más activamente. La aplicación de novedosas técnicas docentes en el aula como los *competition-test* permite que los estudiantes desarrollen un rol mucho más activo e interactivo. 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. Tampoco hay que olvidar que la incorporación de dispositivos como los *iclickers* o smartphome junto con otras herramientas online gratuitas, como *Socrative*, *Kahoot* o *Quizizz*, facilitan la evaluación de los estudiantes proporcionando los resultados en tiempo real. Por otra parte el profesor consigue un buen feedback con el grado de asimilación de los contenidos que han sido impartidos en el aula. En este contexto es posible utilizar la Gamificación para desarrollar una dinámica de juego con el propósito de motivar a los estudiantes y que adquieran conocimientos de una forma amena y divertida. Como anécdota indicar que este recurso entusiasma a los alumnos siendo muchos los que de forma reiterativa solicitan realizar un mayor número de *competition-test* a lo largo del cuatrimestre; posiblemente ocasionado por el reto o desafío de la competición, al tener asignados puntos, niveles, medallas, tiempo, etc. o simplemente por contemplar su progreso reflejado en el ranking o clasificación. Parece evidente que las técnicas gamificables incrementan el grado de interactividad en el aula

al mismo tiempo que el estudiante adquiere conocimientos, habilidades y competencias (Sánchez-Martín et al, 2017).

El presente documento muestra una herramienta educativa online gratuita que tiene por objeto fomentar un aprendizaje interactivo y más significativo en el estudiante, mientras que facilita la implementación de la Gamificación como recurso dentro del aula. Parece evidente que fomentar la motivación del estudiante resulta fundamental en la docencia universitaria ya que permite tener a los estudiantes "enganchados" con los diferentes epígrafes de la materia. Así pues la Gamificación puede hacer las veces de elemento catalizador, cambiando la simbiosis del aula y constituyendo un buen estímulo en el alumno. De este modo utiliza los deseos del propio estudiante en ganar una competición, divertirse o destacar entre sus compañeros con objeto de incrementar su motivación y que continúe adquiriendo conocimientos y competencias.

**Kahoot** es una herramienta gratuita que permite desarrollar cuestionarios online para que los estudiantes respondan haciendo uso de sus dispositivos móviles. El interface de usuario es muy familiar y no son necesarios unos profundos conocimientos técnicos, de modo que el proceso de adaptación a la aplicación es rápido. Para utilizar esta herramienta sólo es necesario ir a la dirección web de la plataforma <https://create.kahoot.it> y crear una cuenta. Los estudiantes no necesitan registro para participar, solo es necesario el *game-pin code* (generado aleatoriamente por la aplicación y proporcionado por el profesor) seguido del nombre de usuario. *Kahoot* está diseñado para mostrar las diferentes cuestiones en una pantalla grande, por lo que requiere de un proyector. Mientras que el dispositivo móvil utilizado por el estudiante únicamente muestra en pantalla los botones de respuesta, diferenciados por color y forma. Entre los diferentes modos de operación que presenta la herramienta destacan "*Quiz*" y "*Jumble*". Son las opciones más gamificables, ya que permiten distinguir entre opciones correctas e incorrectas y proporcionan un *scoreboard (ranking)*; lo que potencia el espíritu competitivo de los diferentes participantes.

La plataforma permite incrustar en cada pregunta imágenes y videos, mediante el link URL a *YouTube* e indicando el intervalo temporal inicial y final del video. La aplicación proporciona puntuaciones (por respuesta correcta y tiempo que se tarda en contestar), tablas de clasificación, *ranking* y pódium con los tres mejores participantes. El profesor puede configurar previamente estos parámetros (puntuación y tiempo). Al final de cada pregunta aparecen los resultados, las respuestas correctas e incorrectas y un *ranking* con los cinco mejores concursantes. La aplicación permite que el juego se desarrolle en formato individual (*player vs player*) o por equipos (*team vs team*). Como novedad introduce el modo "*Ghost*" que permite al estudiante repetir el test comparando los nuevos resultados con los obtenidos durante el test previo. Este modo de funcionamiento permite reforzar el aprendizaje del alumno. Los resultados son obtenidos en tiempo real y pueden ser mostrados en el aula por medio del proyector, estimulando así el feedback profesor-estudiante. El profesor a la vista de los resultados y después de su interpretación puede decidir acerca de revisar alguno de los contenidos, con objeto de reforzar los conceptos, o continuar con la programación de la asignatura. Así pues este recurso proporciona mucha información, ya que permite por un lado dosificar el ritmo de aprendizaje del estudiante y por otro enfatizar si es necesario sobre algún concepto importante.

- Chaiyo Y. and Nokham R. (March 2017). "The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system". International Conference on Digital Arts, Media and Technology (ICDAMT17). IEEEExplore Digital Library. Chiang Mai (Thailand), pp.: 178 - 182.
- Sánchez-Martín J., Cañada-Cañada F. and Dávila-Acedo M.A. (December 2017). "Just a game? Gamifying a general science class at university: Collaborative and competitive work implications". Thinking Skills and Creativity. Elsevier Science Direct. Vol. 26, pp.: 51-59.
- Wang A.I. (March 2015). "The wear out effect of a game-based student response system". Computers & Education. Elsevier Science Direct. Volume 82, pp.: 217 to 227.