

# Empleo de Kahoot como herramienta de gamificación en la docencia universitaria

JR Jaber\*, A Arencibia, C Carrascosa, AS Ramírez, E Rodríguez-Ponce, C Melian, P Castro, D Farray  
Facultad de Veterinaria, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Campus de Cardones s/n. Las Palmas, Spain.

## RESUMEN

El objetivo de este trabajo de investigación fue conocer la percepción y aceptación de los estudiantes universitarios de la Facultad de Veterinaria de la ULPGC con respecto a la aplicación de la herramienta de gamificación Kahoot. Para esto se describe en qué consiste la gamificación. En este caso se toma un modelo de enseñanza-aprendizaje flexible ya utilizado en la asignatura de Anatomía Veterinaria II y que combina modelos presenciales con modelos virtuales con el objetivo de combinar lo mejor de ambos favoreciendo una mayor motivación de los estudiantes, convirtiendo algunas actividades consideradas aburridas, en innovadoras e interesantes para los participantes.

**Palabras clave:** Herramientas de Gamificación, Kahoot, Docencia universitaria, Innovación docente.

## 1. INTRODUCCIÓN

La gamificación es un término anglosajón que proviene del inglés “gamification”, y que se define como el uso de técnicas, elementos y dinámicas propias de los juegos en entornos ajenos al juego. Estas técnicas permiten introducir estructuras provenientes de los juegos en contextos no lúdicos para convertir una actividad aburrida en otra que motive a la persona a participar en ella<sup>1</sup>. Si bien introducir valores lúdicos a estas actividades no es una idea nueva<sup>2</sup>, se ha visto potenciado en los últimos años como consecuencia del auge tecnológico, de los videojuegos y de estudios aplicados como la ludología<sup>2</sup>.

## 2. CONTEXTO EN LA DOCENCIA

Aunque dicho término nació en la última década en el mundo empresarial, aplicándose en áreas tan diversas como el marketing, los recursos humanos, la gestión de relaciones con los clientes, o la formación de altos directivos, apenas se han planteado experiencias de trasladar lo positivo de las mecánicas de juego a la docencia universitaria. Sin embargo, su aplicación ha comenzado a expandirse a otros entornos educativos donde se ha practicado desde siempre en forma de pequeños concursos o juegos para facilitar el aprendizaje a través de la participación activa y dinámica en actividades que realizadas de otra manera podrían resultar aburridas.

Curiosamente, y a diferencia de la educación mediante juegos, el objetivo de la gamificación no es introducir juegos educativos del tipo que se dan normalmente en el aula (como por ejemplo esas canciones que acompañan a las listas de los reyes, capitales o la tabla de multiplicar), sino de utilizar las técnicas empleadas en la elaboración de juegos para que el estudiante tenga un aprendizaje más atractivo mediante mejoras que faciliten y hagan más efectivo el proceso de aprendizaje. Sin embargo, algunos autores opinan que la gamificación no supone una mejora en el ámbito educativo, ya que no se ve como una herramienta significativa para el aprendizaje y podría alentar conductas no deseadas por acostumbrar a los estudiantes a trabajar sólo frente a pequeños objetivos<sup>3</sup>.

Teniendo en cuenta que el perfil del estudiante universitario tiene una gran intersección con el perfil medio de los usuarios de tecnología (ya sea en forma de videojuegos, redes sociales o uso de telefonía móvil), es de esperar que la aplicación de herramientas de gamificación a la docencia Universitaria podría ser incluso más productiva que su aplicación a otros campos<sup>4,5</sup>.

## 3. HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN

Dentro de las herramientas de gamificación destaca “Kahoot”, una aplicación de origen noruego que ya cuenta con más de 30 millones de usuarios desde su lanzamiento en 2011. Esta herramienta integra el juego como elemento importante para la actividad docente en el aula, haciendo que el alumno aprenda, pero teniendo la conciencia de que lo está haciendo desde una perspectiva lúdica. De esta manera, su principal objetivo consiste en incrementar la satisfacción del estudiante, así como una mayor implicación en su propio aprendizaje.

\*joseraduan.jaber@ulpgc.es

La actividad fundamental con esta herramienta se basa en el empleo de cuestionarios, encuestas y discusiones (denominados comúnmente kahoots), propuestas generalmente por el docente y que buscan propiciar una participación consciente de sus estudiantes. Dichas propuestas pueden ser desarrolladas por el profesor o por los propios estudiantes, incorporando imágenes, videos y otros materiales digitales, haciendo mucho más agradable su entorno visual para los que la utilizan. Los implicados en el ejercicio educativo pueden acceder desde su dispositivo electrónico personal (tablet, teléfono móvil o portátil) y comenzar a jugar en tiempo real contra compañeros de clase, amigos o el propio docente, tratando de mejorar la clasificación que ocupan en función de la puntuación obtenida, lo cual facilita la competitividad “sana” entre los estudiantes. Aunque el juego es el elemento principal para el aprendizaje, el docente siempre debe buscar la forma más efectiva para facilitar el desarrollo y discusión de los contenidos académicos.

Lo interesante de aplicar esta herramienta de gamificación es que cada sesión de juego genera información de utilidad para que el docente pueda comprobar el nivel de conocimiento que el estudiante ha adquirido sobre el tema previamente impartido y, en dependencia de los conocimientos asimilados, adaptar su actividad docente a las características de los alumnos. Otra aportación de esta herramienta es la posibilidad de que el alumno desarrolle sus propios kahoots a partir de temáticas o contenidos vinculados con la materia que se imparte.

Como se puede apreciar tras lo anteriormente mencionado, Kahoot resulta una interesante propuesta que nos parece interesante para el trabajo en el aula, así como para favorecer el aprendizaje desde algo tan importante como la motivación.

#### 4. PROPUESTA METODOLÓGICA

Para nuestra primera experiencia aplicando Kahoot como herramienta de gamificación en una asignatura universitaria proponemos una prueba sencilla, pero que puede aportar un gran valor tanto a los estudiantes como a los profesores y que pretende hacer estas pruebas evaluadoras mucho más amenas y efectivas. De esta manera pretendemos motivar a los alumnos, favorecer la competitividad y ofrecer un feedback instantáneo, de forma que en todo momento pueda equipararse con el resto de sus compañeros, y tener una idea clara de la nota final obtenida.

Los puntos clave de nuestra propuesta son:

- Una actividad formada por 40-50 preguntas cortas ideadas por el profesor, que cada alumno contestará desde su propio smartphone sin necesidad de tener una cuenta en la aplicación “Kahoot”.
- A medida que los alumnos contesten cada una de las preguntas, éstos podrán seguir los resultados en la pantalla instalada en el aula donde se proyectan las cuestiones.
- De esta manera cada vez que se lanza una pregunta y transcurrido un período que oscila entre 60-120 segundos, los estudiantes que están realizando dicha prueba pueden ver cual de las cuatro afirmaciones que componen cada pregunta es la correcta, así como el número de estudiantes que ha contestado de forma acertada a dicha cuestión.
- Se define entonces un logro asociado a competencias, estableciéndose un ranking en función de la rapidez con la que se contesta positivamente a cada cuestión.
- En base a los resultados obtenidos por los estudiantes en cada cuestión, el docente puede hacerse una idea de los avances de la clase, así como de aquellos contenidos que no han sido del todo asimilados para extraer los contenidos a reforzar.

Esta experiencia ha sido puesta en práctica en el curso académico 2015-2016 como experiencia piloto, en una asignatura compartida por los autores de este trabajo.

#### 5. CONCLUSIONES

En esta contribución hemos aplicado la mecánica de juego a través de la herramienta “kahoot” en la docencia universitaria. Creemos que este sistema de juego basado en preguntas y respuestas fomenta la satisfacción del estudiante y el compromiso con su proceso de aprendizaje, creando un ambiente educativo cómodo, social y divertido muy diferente al conocido hasta ahora en las aulas universitarias.

Resulta necesario informar previamente a la población estudiantil participante de manera adecuada en qué consiste la gamificación, para que no se distorsione su verdadera naturaleza y se interprete que la gamificación es la inclusión de juegos sin un objetivo claro y definido dentro del proceso de formación.

Sin embargo, es importante destacar que el docente universitario debe elaborar concienzudamente las cuestiones o kahoots para obtener resultados positivos de forma mayoritaria en el aula, planteando preguntas cortas y con una respuesta lo más precisa posible, evitando en todo momento ambigüedades que pueden distraer al alumno y desviarlo del objetivo principal.

Nuestra experiencia de esta herramienta en la docencia de la asignatura de Anatomía Veterinaria II encontró que más del 70% de los estudiantes obtuvieron resultados positivos, mientras que una cantidad variable de estudiantes (entre 20-30%) obtenían resultados negativos y cierta disconformidad con el empleo de esta herramienta. Los resultados obtenidos en este trabajo indican que es necesario dar a conocer e incentivar la utilización de estos modelos de enseñanza y no desaprovechar la creciente utilización de dispositivos móviles en las generaciones en desarrollo.

#### REFERENCIAS

- [1] Romero, S., Rojas-Ramírez, E. La Gamificación como participante en el desarrollo del B-learning: Su percepción en la Universidad Nacional, Sede Regional Brunca. Eleventh LACCEI Latin American and Caribbean Conference for Engineering and Technology (LACCEI'2013) "Innovation in Engineering, Technology and Education for Competitiveness and Prosperity" August 14 - 16, Cancun, Mexico. (2013).
- [2] Pérez, O. 2012. „Ludificación“ en la narrativa audiovisual contemporánea. TELOS (93): 1-10 (2012).
- [3] Pavlus J. «Reasons Why "Gamification" is Played Out». Fast Company. (2010).
- [4] Cortizo, J.C., Carrero, F., Monsalve, B., Velasco, A., Díaz del Dedo, L., Pérez, J. Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos. Julio, 11-12, Madrid, España. (2011).
- [5] Smith, S. This Game Sucks: How to Improve the Gamification of Education. En EDUCAUSE Review,1: 58-59 (2011)

