

Kahoot ¿uso individual o por equipos?

Melian, C.¹; Suarez-Bonnet A.², Ramírez, A.S.¹; Rosales, R.¹; Arencibia, A.¹, Suarez, F.¹, Garcia-San Roman, J.¹, Jaber, J.R.^{*1}

¹ Facultad de Veterinaria, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Campus de Cardones s/n. 35413, Las Palmas, España. ²The Royal Veterinary College. 4 Royal College St, London NW1 0TU, Reino Unido.

* joseraduan.jaber@ulpgc.es (Jaber, JR)

RESUMEN

Jugar es un proceso social capaz de impulsar la motivación y promover el aprendizaje a todos los niveles y edades. Con el impulso creciente de la creatividad en el aula, así como con la aplicación de tecnología efectiva en la enseñanza y el aprendizaje, resulta desalentador encontrar plataformas de aprendizaje competitivas basadas en juegos. En el presente trabajo, estudiantes universitarios de segundo curso de la Facultad de Veterinaria de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria estuvieron expuestos al uso de Kahoot de forma individual y en grupos. Tras realizar un cuestionario de satisfacción, los estudiantes declararon que encontraron Kahoot beneficioso en términos de inducir la motivación y el compromiso, así como de su utilidad para fomentar y reforzar el aprendizaje (tanto en aspectos teóricos como prácticos). Dichos resultados fueron más significativos cuando se utilizaba en grupos, debido a que se fomentaba el trabajo colaborativo y el intercambio de conocimientos entre los estudiantes. Los hallazgos de este estudio son relevantes para investigadores, educadores, diseñadores de cursos y de aplicaciones de aprendizaje basadas en juegos

Palabras clave: Gamificación; Kahoot; Individual; Equipos; Innovación docente.

1. INTRODUCCIÓN

“Kahoot” es una herramienta que permite la creación de cuestionarios, encuestas y discusiones por parte del profesor o los propios estudiantes, incorporando imágenes, vídeos y otros materiales que hacen más agradable el desarrollo de una actividad evaluadora¹. De esta manera, ¡Kahoot! es un sistema digital de respuesta estudiantil basado en juegos que permite a maestros y alumnos interactuar a través de juegos de conocimiento competitivos utilizando la infraestructura existente. Los implicados en el ejercicio educativo pueden acceder desde su dispositivo electrónico personal y comenzar a jugar en tiempo real contra otros compañeros de clase². Lo interesante de esta herramienta es que cada sesión genera información de utilidad para que el docente pueda comprobar el nivel de conocimiento adquirido por el estudiante sobre el tema en cuestión y, en dependencia de los conocimientos asimilados, adaptar su actividad docente a las características de los alumnos.

Además, un estudio reciente sobre Kahoot³ que involucraba a casi 600 estudiantes, reiteró las ventajas de usar esta plataforma de aprendizaje basada en juegos, donde la variación en el uso de audio y música de Kahoot afectaba la dinámica del aula de manera significativa y positiva. La plataforma de Kahoot está formada por dos páginas web, una llamada getKahoot que utiliza el profesor, y otra conocida como Kahoot.it que es empleada por los alumnos para empezar la actividad planteada por el profesor, ya sea en grupos o de forma individual. Por lo tanto, el propósito de este trabajo fue comparar el grado de satisfacción de los estudiantes de Anatomía Veterinaria II mediante el empleo de esta herramienta, bien en grupos o a nivel individual.

2. MÉTODOS

Para llevar a cabo este estudio se utilizaron 86 estudiantes procedentes de la Facultad de Veterinaria de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria que cursaban la asignatura de Anatomía Veterinaria II. El presente estudio implementó al final de cada actividad un cuestionario integral que comprendía elementos cerrados (escala Likert de cuatro puntos). De esta manera, se crearon dos actividades evaluadoras similares para realizar en días consecutivos, y que estaban formadas por 30 preguntas cortas donde se compararon los resultados de la misma prueba de forma individual y

colectiva (Figura 1). Al final de ambas pruebas y a través de la propia aplicación se realizó la encuesta de satisfacción mediante respuesta tipo Likert (totalmente de acuerdo, de acuerdo, totalmente en desacuerdo, en desacuerdo), obteniendo unos resultados estadísticos.

A continuación se muestran las preguntas de la encuesta de satisfacción:

1. Me he divertido utilizando este sistema de evaluación.
2. Las preguntas se han adecuado a los contenidos teóricos impartidos en clase.
3. Los enunciados de las preguntas me parecen claros y concisos.
4. Este sistema me parece efectivo como método de autoevaluación.
5. El tiempo empleado para cada pregunta es el adecuado.
6. Este sistema favorece mi proceso de aprendizaje.
7. Me gusta la competitividad que ofrece este sistema de evaluación.
8. Volvería a repetir este sistema de evaluación.



Figura 1. Imagen de la aplicación Kahoot, individual o por equipos

3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Nuestra experiencia encontró que más del 90% de los estudiantes mostraron una enorme aceptación de ambas pruebas, aunque de éstos el 80% tenía un mayor grado de satisfacción mediante su uso por equipos. Una diferencia importante entre el modo individual y el modo por equipos es que en este último el sistema da 5 segundos para que se comente la pregunta antes de iniciar la cuenta atrás para responder (Fig. 2). De esta manera, los alumnos ven la pregunta en la pantalla de clase durante cinco segundos. Pasados estos segundos, aparecen las opciones de respuesta y, si es el caso, una imagen o video.



Figura 2. Ejemplo de pregunta de kahoot por equipos

Una tendencia interesante fue observada para cinco ítems (1-4,6) en sus dos usos, con el 98% de los estudiantes comunicando que Kahoot! ayudaba a fomentar y reforzar el aprendizaje y con frases como: "Siempre disfruto el proceso de aprendizaje jugando "Kahoot!", ya que me da la oportunidad de recordar y retener lo que aprendí durante las conferencias"; o "Forma muy interesante de revisar después de la conferencia"; "Buena sesión de recapitulación"; "Es útil ya que refresca mi memoria de todo lo que aprendí en clase y me dice dónde están los puntos principales de la conferencia para centrarse"; "Kahoot me ayuda a recordar toda la información que se aprendió durante la clase"; "Reforzar la memoria de los estudiantes sobre el tema en particular, muy útil para el aprendizaje y también recapitulando la conferencia y un método realmente útil para aprender y también revisar". Otro aspecto importante es que los estudiantes también declaraban que las sesiones con Kahoot, tanto de forma individual como colectiva, les permitía captar la esencia de la información que se habían perdido durante las conferencias magistrales en términos de marcos teóricos, conceptos, características de las estructuras o regiones a analizar, y técnicas de orientación espacial. Además, la mayor aceptación de los estudiantes a la actividad por grupos se debía a que ésta permitió el trabajo colaborativo, favoreciendo su interacción y un mayor grado de compromiso con el aprendizaje. Curiosamente, cuando se comparaban las calificaciones de los estudiantes de forma individual o por equipos se observaron importantes diferencias. Así, aquellas preguntas con mayor dificultad eran resueltas con más efectividad de forma colectiva (80%) frente al uso individual, donde el porcentaje disminuía dramáticamente (47-55%). Este hecho demostró que el uso de Kahoot de forma grupal es muy efectivo como herramienta para fomentar el trabajo cooperativo. Sin embargo, en base a estos resultados se demuestra que su fiabilidad como método autoevaluatorio es mucho menor que cuando se hace individualmente.

Dentro de las limitaciones de usar Kahoot, destacaba particularmente el tema de la conexión wi-fi ya fuera de forma individual o por equipos ya que la falta de una conexión a Internet estable obstaculizaba algunas de las respuestas a los ítems del cuestionario. Por lo tanto, surge la pregunta de si se vieron afectados negativamente por esto, pero los hallazgos clave minimizan esta limitación, ya que casi todos los estudiantes indicaron que estaban motivados y comprometidos, y que experimentaron el aprendizaje y la consolidación del conocimiento a través de las sesiones realizadas con Kahoot. De hecho, la mayoría de los estudiantes recurrían al uso de su propio Internet para evitar estas limitaciones.

Estudios recientes describen que las herramientas de aprendizaje basadas en juegos como Kahoot suplementan las prácticas pedagógicas con nuevas soluciones tecnológicas¹. Así, otros autores⁴ señalan que Kahoot! representa una

nueva generación de sistemas de respuesta estudiantil que se enfoca en la motivación y el compromiso del estudiante a través de la gamificación. Por lo tanto, esta plataforma es apta para aumentar la motivación y el compromiso (que promueve el aprendizaje), y para evaluar la comprensión de una lección por parte de los estudiantes. A diferencia de Kahoot clásico, la modalidad de grupos desarrolla las habilidades metacognitivas de los alumnos, promoviendo la empatía y las habilidades de trabajo en equipo.

4.CONCLUSIÓN

El empleo de ambas tareas mediante Kahoot ha favorecido una mayor comprensión y evaluación de la materia, convirtiendo estas actividades evaluadoras, en innovadoras e interesantes para los estudiantes. Sin embargo, nuestros resultados consideran que este tipo de actividad se debería utilizar con mayor frecuencia en la educación veterinaria para mejorar el aprendizaje, haciendo especial hincapie en la actividad en grupos porque esencialmente estimula el trabajo colaborativo aunque su efectividad como actividad autoevaluadora es menor que cuando se realiza de forma individual.

BIBLIOGRAFÍA

- [1] Tan Ai Lin D, Ganapathy M, Kaur M (2018). Kahoot! It: Gamification in Higher Education. *Pertanika Journal of Social Science and Humanities*, 1:565-582
- [2] Bullon JJ, Encinas AH, Santos Sanchez J., Martinez VG (2018) Analysis of student feedback when using gamification tools in math subjects. En *EEE Global Engineering Education Conference*, Tenerife, España. pp. 1818-1823
- [3] Wang, A. I., & Lieberoth, A. (2016). The effect of points and audio on concentration, engagement, enjoyment, learning, motivation, and classroom dynamics using Kahoot!. Reading: Academic Conferences International Limited, 738-746.
- [4] Wang, A. I., Zhu, M., & Sætre, R. (2016). The effect of digitizing and gamifying quizzing in classrooms. In *Proceedings of the 10th European Conference on Games Based Learning*. University of the West of Scotland, Paisley, Scotland.