

Kahoot: ¿uso individual o por equipos?

Kahoot: answering individually or in teams?

Jaber, J.R.¹; Farray, D.¹; Ramírez, A.S.¹; Suarez-Bonnet, A.²; Rosales, R.¹; Carrascosa, C.¹

¹ Facultad de Veterinaria. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.

² The Royal Veterinary College. University of London (Reino Unido).

Correo electrónico: joseraduan.jaber@ulpgc.es (Jaber, J.R.)

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 evaluadora (Tai Ai Lin *et al.*, 2018). Los implicados en el ejercicio educativo pueden acceder desde su dispositivo electrónico personal y comenzar a jugar en tiempo real contra otros compañeros de clase (Bullon *et al.*, 2018). 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. 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. 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 grupo o a nivel individual.

Métodos

Para esta actividad se crearon dos actividades evaluadoras similares para realizar en días consecutivos, formadas por 30 preguntas cortas donde se compararon los resultados de la misma prueba de forma individual y colectiva en todos los estudiantes. Al final de ambas pruebas y a través de la propia aplicación se realizó una encuesta de satisfacción mediante respuesta tipo Likert (nada satisfecho, un poco satisfecho, satisfecho, muy satisfecho), obteniendo unos resultados estadísticos.

Resultados y Discusión

Nuestra experiencia encontró que más del 90% de los estudiantes (180/200) mostraron una enorme aceptación de ambas pruebas, aunque de éstos el 80% (144/200) tenía un mayor grado de satisfacción mediante su uso por equipos. Creemos que la mayor aceptación por grupos se debe a que ésta permitió el trabajo colaborativo, favoreciendo su interacción y un mayor grado de compromiso con el aprendizaje, y creando un ambiente educativo cómodo, social y divertido muy diferente al conocido hasta ahora en las aulas universitarias.

Conclusión

El empleo de ambas tareas mediante Kahoot ha favorecido una mayor comprensión y evaluación de la materia por los estudiantes, convirtiendo estas actividades evaluadoras, en innovadoras e interesantes.

Referencias

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

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

Palabras clave: Aprendizaje activo; Docencia interactiva; Juegos académicos; Tecnologías de la Información y Comunicación.

Historial de publicación

Recibido: 01/03/2019

Revisado: 15/03/2019

Aceptado: 27/03/2019

