

Vivencias sobre el uso de Kahoot! en la educación superior

Experiences on the use of Kahoot! in higher education

MORÁN-SALAS, María Cristina*†, RUVALCABA-BARRERA, Silvia, LEY-FUENTES, Martha Georgina y HERNÁNDEZ-TINOCO, Araceli

Universidad de Guadalajara. Centro Universitario de Ciencias Biológicas Agropecuarias

ID 1^{er} Autor: *María Cristina, Morán-Salas* / ORC ID: 0000-0002-8458-2241, Researcher ID Thomson: T-4543-2018, CVU CONACYT ID: 948550

ID 1^{er} Coautor: *Silvia, Ruvalcaba-Barrera* / ORC ID: 0000-0002-2311-5279

ID 2^{do} Coautor: *Martha Georgina, Ley-Fuentes* / ORC ID: 0000-0001-9456-869X

ID 3^{er} Coautor: *Araceli, Hernández-Tinoco* / ORC ID: 0000-0002-8420-0530, Researcher ID Thomson: T-6721-2018

Recibido 03 de Marzo, 2018; Aceptado 12 de Mayo, 2018

Resumen

El empleo de dinámicas de juego por parte del docente estimula la participación activa del educando propiciando un clima positivo para el aprendizaje, si un estudiante está motivado aprende más y mejor al apropiarse de los conocimientos de forma significativa. Desde la asignatura de Bacteriología Veterinaria se apostó por el empleo de la aplicación Kahoot como herramienta didáctica para favorecer la interacción e incrementar el aprendizaje de los estudiantes de pregrado de la licenciatura de Medicina Veterinaria y Zootecnia, de la Universidad de Guadalajara. Los resultados muestran que el uso de esta herramienta mejoró el rendimiento académico, y logró un ambiente de aprendizaje colaborativo. Se observó motivación y un excelente nivel de interacción, maestro - alumno y entre los estudiantes en el trabajo en equipo. Para los estudiantes fue agradable y divertido el uso de la aplicación Kahoot como un juego didáctico.

Aprendizaje, Juego, Tecnología, Kahoot, Evaluación

Abstract

The employment of game dynamics by the teacher, stimulates the active participation of the students by promoting a positive environment for learning, if a student is motivated, he is going to learn more and in a better way by appropriating knowledge in a meaningful process. From the subject of Veterinary Bacteriology, the use of the Kahoot application was entrusted as a didactic tool to encourage interaction and increase the learning capabilities of the undergraduate students of the Veterinary Medicine and Zootechnics degree, of the University of Guadalajara. The result shows that the use of this tool improved academic performance, and achieved a collaborative learning environment. Motivation and an excellent teacher - student levels of interaction and teamwork were observed. For the students it was nice and fun to use the Kahoot app as a didactic game.

Learning, Game, Technology, Kahoot, Evaluation

Citación: MORÁN-SALAS, María Cristina, RUVALCABA-BARRERA, Silvia, LEY-FUENTES, Martha Georgina y HERNÁNDEZ-TINOCO, Araceli. Vivencias sobre el uso de Kahoot! en la educación superior. Revista de Educación Superior. 2018, 2-4: 22-26

*Correspondencia al Autor (Correo Electrónico: maria.msalas@academicos.udg.mx)

† Investigador contribuyendo como primer autor.

Introducción

Las técnicas didácticas centradas en el aprendizaje precisan que los docentes diseñen estrategias pedagógicas y medios didácticos para que los estudiantes logren los objetivos de aprendizaje y las metas académicas. El empleo de herramientas lúdicas permite que tanto el docente como los educandos puedan crear o adaptar juegos que permitan la construcción y la relación de los conocimientos en ambientes de aprendizaje caracterizados por la interacción grupal y el trabajo colaborativo; facilitando así, la transformación de actividades aburridas en juegos motivadores.

El juego como estrategia didáctica impacta positivamente el proceso educativo en el que se involucran tanto los que aprenden como quienes enseñan, es una actividad lúdica que requiere de la participación activa e integral de quien lo aborda. Puede emplearse en cualquier momento de la clase con diferentes fines: para motivar, reforzar y ampliar conocimientos, y para evaluar el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje establecidos.

Al mismo tiempo, los juegos facilitan el ritmo de aprendizaje individual, el desarrollo de competencias comunicativas y un cambio de actitud frente a las actividades de enseñanza aprendizaje.

La posibilidad de motivar despierta, mantiene y refuerza la conducta de los estudiantes para que se perciban a sí mismos como seres capaces de lograr metas, lo que redundará en la elevación de su autoestima. Los juegos didácticos pueden fomentar la motivación, desarrollar un mayor compromiso hacia la asignatura y fomentar la participación y el interés, de los estudiantes que influye directamente en el aprendizaje significativo y en consecuencia el rendimiento académico.

Justificación

Generalmente el aula es el ambiente de aprendizaje en donde se desarrollan estrategias y actividades cuyo fin es incrementar las potencialidades de los educandos y desarrollar en ellos competencias para la vida y para su desarrollo profesional. Por ello, es importante evitar la monotonía en las sesiones áulicas y propiciar ambientes agradables para el aprendizaje de la asignatura.

La búsqueda de la motivación tiene que ser uno de los objetivos del docente y esta ha sido señalada como el motor para el éxito o el fracaso de los procesos de aprendizaje. Los estudiantes más motivados aprenden con mayor rapidez, y más eficazmente. El elemento motivacional es una parte indisoluble del aprendizaje (Ardisana, 2012).

Si la motivación es uno de los factores que influye en el aprendizaje y mediante el juego didáctico se potencializa, entonces es indiscutible su empleo en el aula. Villalustre y Moral (2015) reportaron que de un grupo en el que se aplicaron los juegos didácticos, a un 70% de los alumnos les fue útil y les resultó altamente motivador.

Por otro lado, el 100% de los estudiantes universitarios son usuarios de la tecnología, siempre traen consigo su teléfono inteligente que forma parte de su vida. El uso de los dispositivos móviles pueden usarse para mejorar la interacción entre los docentes y los estudiantes, motivando la participación y el aprendizaje basado en la competitividad generada por los juegos (Wang, 2015).

En los móviles se pueden descargar aplicaciones que permiten llevar a cabo aprendizajes lúdicos. Rodríguez (2017) menciona que Kahoot es una buena aplicación para incrementar la asistencia y participación del alumno, utilizando el *smartphone* como aliado.

Kahoot es una aplicación interactiva para crear juegos básicos de apoyo en el aula basados en preguntas y respuestas y solo requiere de un ordenador, un proyector, una pantalla e *internet*. Esta herramienta permite la creación de cuestionarios, encuestas y discusiones, análisis de los resultados de los participantes, interactividad en tiempo real entre profesor y estudiante y posibilidad de obtener retroalimentación instantánea, entre otros.

El emplear Kahoot como herramienta tecnológica potencia la motivación y facilita el aprendizaje desde una perspectiva lúdica al incrementar la implicación del estudiante en su propio aprendizaje. En otras palabras, el juego les resulta atractivo e influye en la motivación de los alumnos y estos pueden aprender y practicar a través de Kahoot (Zarzycka-Piskorz, 2016).

MORÁN-SALAS, María Cristina, RUVALCABA-BARRERA, Silvia, LEY-FUENTES, Martha Georgina y HERNÁNDEZ-TINOCO, Araceli. Vivencias sobre el uso de Kahoot! en la educación superior Revista de Educación Superior. 2018

Por otra parte, Kahoot favorece la comunicación, la relación y la integración entre los miembros del grupo (Moya, 2016).

La popularidad de Kahoot entre docentes como entre alumnos se debe a su carácter gratuito, a su facilidad de uso, a que admite realizar actividades dinámicas en el aula y a que contribuye en mejorar la participación del estudiante, fomentando una interacción positiva entre el grupo (Del Cerro, 2015).

Otra de las utilidades que ofrece Kahoot es que puede emplearse como herramienta de evaluación permanente ya que permite almacenar los resultados obtenidos por cada participante.

A través de ella se puede realizar un trabajo colaborativo o social e individual o personal. La particularidad de esta herramienta es su carácter inclusivo, o sea todos los estudiantes participan, nadie queda fuera, y tienen que contestar las preguntas acertadamente y lo más rápido posible para lograr el máximo de puntos. Entre una pregunta y otra se van mostrando los resultados de los 5 mejores jugadores.

Cada sesión genera evaluaciones interactivas que le permiten al estudiante y al profesor comprobar el nivel de conocimientos adquiridos por los primeros; y al docente adaptar sus estrategias a las necesidades del programa de estudios y de sus alumnos.

Los cuestionarios diseñados en Kahoot están conformados por preguntas que pueden ser elaboradas tanto por el profesor como por los estudiantes y se pueden acompañar con imágenes, videos, entre otros materiales.

Sousa et al. (2014) mencionan que la herramienta Kahoot presenta una elevada capacidad de motivación del alumno y el hecho de permitirle ver su calificación de forma inmediata aumenta su grado de implicación, participación e interés.

Jaber et al. (2016) concluyen en una de sus investigaciones que Kahoot es una herramienta que fomenta la satisfacción del estudiante y el compromiso con su proceso de aprendizaje, creando un ambiente de aprendizaje divertido.

Objetivo

Evaluar la aplicación Kahoot como herramienta didáctica para incrementar el rendimiento académico, propiciar el trabajo colaborativo y medir el nivel de satisfacción del estudiante de la asignatura de Bacteriología Veterinaria con esta herramienta.

Metodología

La presente investigación aborda el empleo de Kahoot como herramienta de apoyo al aprendizaje en el aula y fuera de ella. La muestra estuvo constituida por 36 estudiantes del grupo de Bacteriología Veterinaria del Centro Universitario de Ciencias Biológicas y Agropecuarias, de la Universidad de Guadalajara, durante el ciclo 2018A.

Se evaluó el rendimiento académico de los estudiantes después de una unidad temática. Se formaron 5 grupos, el primero se consideró como control, a los demás grupos, previo al examen parcial de la unidad temática, se le invitó a realizar un Kahoot de los contenidos abordados. El grupo 2 lo realizó mediante competencia clásica todos contra todos, el 3 competencia por equipos de 3 integrantes, el 4 competencia clásica fuera de aula (tarea en casa) y el cuestionario fue creado por el docente; mientras que en el grupo 5 los alumnos diseñaron el cuestionario y se realizó una competencia por equipos. Los juegos no tuvieron repetición y cada cuestionario contó de 20 preguntas, para evitar convertir el juego en un proceso reiterativo y cansado (Rodríguez, 2016) y ofrecía cuatro opciones de respuestas, con una única opción correcta. En las partidas, los alumnos contaban con 20 segundos para contestar a cada pregunta.

Se aplicó un instrumento en línea utilizando la herramienta de Google Formularios conformado de dos secciones. La primera, para recabar datos personales y la segunda para conseguir información sobre los aspectos de aprendizaje y habilidades formativas en los estudiantes (rendimiento académico) integrada por 15 preguntas. De estas, la primera con respuestas de SI o No; nueve utilizando una escala Likert (1-5, menos de acuerdo-más de acuerdo) y cuatro de opción múltiple para la valoración la herramienta Kahoot.

Se analizaron los resultados obtenidos mediante prueba de ANOVA simple y comparación de medias empleando el paquete estadístico del procesador de datos de Excel.

Resultados

En relación con los datos personales del grupo, se evidencia que el 80% fueron mujeres frente al 20% de varones, el 82.8% de los estudiantes tienen una edad que fluctúa entre los 19 y 23 años y el 17.2% restante tienen entre 24 y 28 años. Además, el 48.6% trabaja, el 8.6% son casados.

En cuanto al uso de la herramienta Kahoot, el 88.6% de los estudiantes manifestaron que no la habían empleado antes del curso, por lo que no tenían experiencia previa. Al 97.2% de los alumnos la herramienta fue atractiva y consideran que debe emplearse en otros cursos.

El 51.4% están completamente de acuerdo con el empleo de la herramienta, 37.1% de acuerdo y el 11.5% manifestaron indiferencia para el empleo de la herramienta como apoyo didáctico y para favorecer su aprendizaje.

Con respecto a las opiniones hacia la relación de Kahoot con el rendimiento académico, el 97.1% de los alumnos opinan que Kahoot hace las clases más entretenidas y divertidas, el 96.1% consideran que esta herramienta les permite una mejor preparación para un examen, el 51.4% mencionan que después de jugar con Kahoot se sienten altamente motivados y mejoran su aprendizaje, para el 94.3% Kahoot les permitió reforzar su aprendizaje, y el 57.1% está totalmente de acuerdo que al jugar Kahoot se incrementó su competitividad.

En cuanto a la modalidad de juego que más les gustó y en donde demostraron mejor rendimiento académico fue la competencia por equipos en el aula, seguida por competencia en equipos en donde ellos elaboran las preguntas y la competencia individual clásica, mientras que menos les gustó fue la competencia individual de tarea en casa.

Por lo que se refiere a la modalidad de juego por equipo el 65.7% y el 31.4% de los estudiantes están totalmente de acuerdo y de acuerdo respectivamente sobre la eficacia de la formación recibida con el uso de Kahoot para potenciar el aprendizaje colaborativo en contraste con el 2.9% que les fue indiferente. Los estudiantes consideran que el uso de Kahoot es divertido (34.3%), emocionante (28.6%) y creativo (34.3%).

Los resultados analizados mediante ANOVA exhiben una diferencia significativa ($p < 0.05$) entre los grupos. Cuando se realizaron comparación de medias a través de pruebas de t suponiendo varianzas iguales se evidencian diferencias significativas ($p < 0.01$) entre el grupo control y el grupo 3 y 5 y no se observó diferencia con los grupos 2 y 4.

Se demostró que en los grupos (3 y 5) que trabajaron en equipo se alcanzó mayor calificación, y por ende mejor rendimiento académico ($p < 0.01$).

Conclusiones

Los alumnos valoran positivamente el uso de esta herramienta en el aula, la cual les permite visualizar el aprendizaje como algo divertido.

Al emplear Kahoot en el aula de clases se incentiva la participación y se promueve ambientes de aprendizaje dinámicos en los que los alumnos están comprometidos.

La motivación crea una actitud positiva, la cual posibilita el aprendizaje efectivo al tener mayor implicación en su proceso de aprendizaje.

Los resultados de aprendizaje evidenciados a través de los exámenes parciales mostraron diferencias significativas relacionadas con la modalidad de competencia por equipos cuando se emplea la herramienta Kahoot en el aula. Mientras que la competencia individual podrían cuestionar dicha efectividad

Referencias

Ardisana, E. F. H. (2012). La motivación como sustento indispensable del aprendizaje en los estudiantes universitarios. *Pedagogía Universitaria*, Vol. XVII No. 4, 2012, 13-27. Disponible en: <https://www.researchgate.net/publication/280739046>

Del Cerro, G. (2015). Aprender jugando, resolviendo: diseñando experiencias positivas de aprendizaje. XII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria Educar para transformar: Aprendizaje experiencial. Disponible en: <https://goo.gl/x6Z70t>

Jaber, JR; Arecibia, A.; Carrascosa, C.; Ramírez, A.S.; Rodríguez- Ponce, E.; Melian, C.; Castro, P.; Farray D. (2016) Empleo de Kahoot como herramienta de gamificación en la docencia universitaria. III Jornadas Iberoamericanas de Innovación Educativa en el ámbito de las TIC, Las Palmas de Gran Canarias, 225-227. Disponible en: https://acceda.ulpgc.es:8443/bitstream/10553/20472/1/0730076_00000_0032.pdf

Moya, M.M.; Carrasco, M.; Jiménez, M.A.; Ramón, A.; Soler, C.; Vaello, M.T. (2016). El aprendizaje basado en juegos: experiencias docentes en la aplicación de la plataforma virtual “Kahoot”. Actas XIV Jornadas de Redes de Investigación en Docencia Universitaria. Alicante. Disponible en: <http://goo.gl/V10iVk>

Rodríguez-Fernández, L. (2017). Smartphones y aprendizaje: el uso de Kahoot en el aula universitaria, *Mediterranean journal Communication*, 8(1), 2017. Disponible en: <https://www.mediterranea-comunicacion.org/article/view/2017-v8-n1-smartphones-y-aprendizaje-el-uso-de-kahoot-en-el-aula-universitaria>

Villalustre, M.L. y del Moral, P.E. (2015). Gamificación: Estrategias para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios. *Digital Education*, 27. Disponible en: <http://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/11591>

Wang, A. I. (2015). The Wear out Effect of a Game-based Student Response System. *Comput. Educ.*, 82(C), 217–227. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.11.004>

Zarzycka – Piskorz, E. (2016). Kahoot it or not? Can games be motivating in learning grammar? *Teaching English with Technology*, 16(3), 17-36. Disponible en: <http://cejsh.icm.edu.pl/cejsh/element/bwmeta1.element.desklight-01599aa2-be08-430c-b0cb-f57b6bdd4912>