

Kahoot!

en el aula



Clédenin G. Veras Díaz,

Directora Escuela de Educación Inicial UNIBE

Licenciada en Educación Temprana, UNIBE, con máster intensivo en Administración de Centros Educativos, España y actual candidata a Doctorado en Familia y Comunidad del Institute for International Studies, Clemson UNiversity (USA). Directora académica del Centro de Educación Integral VIVI, Especialista en Alfabetización del Proyecto Leer USAID-UNIBE y miembro del equipo de Diagnóstico, Elaboración e Implementación del Modelo Educativo UNIBE.

Kahoot!

Como docentes tenemos cada vez más el reto de competir con todos los elementos distractores a los que se ven enfrentados nuestros estudiantes. Desde hace tiempo tenemos evidencia de que más allá del enfoque o de la técnica que implementemos, la efectividad del aprendizaje en el aula depende de que las actividades desarrolladas logren despertar el interés de los alumnos, que respondan a sus necesidades y de alguna manera que “hablemos su idioma”.

Esto es, sin duda, un gran reto y es, en mi experiencia, lo maravilloso de poder estar en un aula de clase, la posibilidad de enseñar pero también de aprender. Es la oportunidad que tenemos los docentes de desarrollar nuestro pensamiento lógico a través de la técnica que tanto nos gusta plantear a nuestros estudiantes: la resolución de problemas.



Con esta claridad de ideas inicio mi asignatura y este es el panorama al que me enfrento: un grupo de estudiantes de primer semestre + una asignatura teórica + una dependencia no diagnosticada a los aparatos electrónicos, de manera más específica, a los teléfonos celulares y a las laptops.... ¿qué hacer? ¿cómo convierto este material que es básicamente “historia antigua” en algo interesante para estas chicas? Claro que les hablé de la importancia que como educadoras tiene el que

manejen estos datos, sin embargo eso no es suficiente y como docentes lo sabemos; ante estos señalamientos los estudiantes marcan la información como punto de examen para, llegado el momento, estudiarlo bien y responder correctamente a la pregunta que se les plantea; ¿cómo hago para que internalicen esta información y sean capaces de recordarla al momento de hacer análisis, argumentar puntos de vista o plantear soluciones? ¿cómo convierto esto en una experiencia de aprendizaje integral en la que tengan la oportunidad de aplicar lo aprendido en clase a la vez que se ponen en juego otras habilidades que han desarrollado a partir de sus experiencias previas?

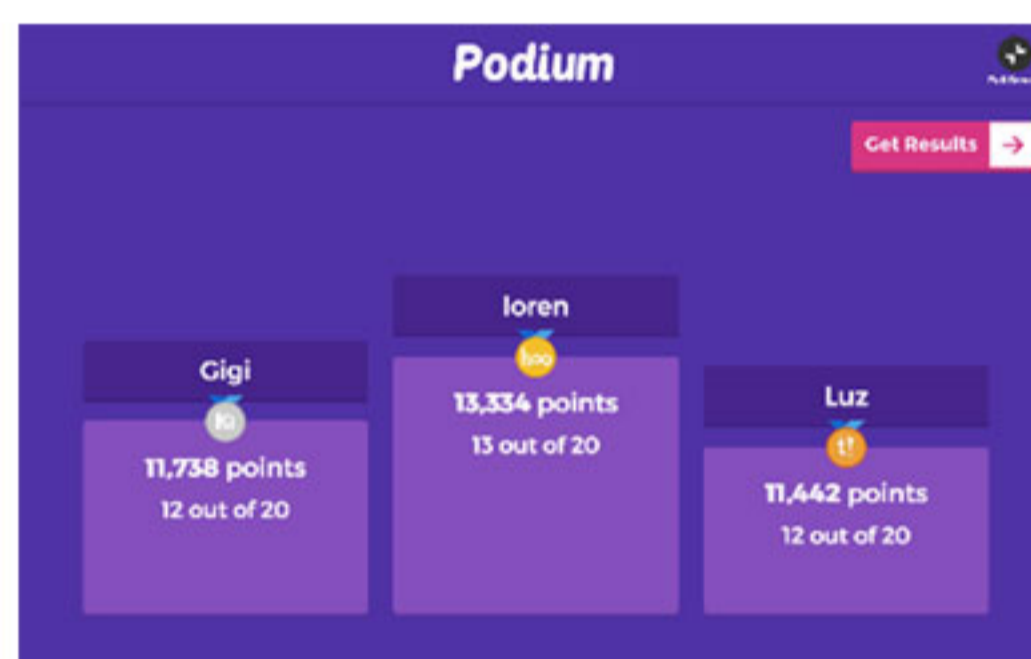
Con estas preguntas en mente, comencé a buscar técnicas, estrategias y recursos. Había escuchado el término “gamificación en el aula” y buscando en google encontré este artículo sobre 15 herramientas de gamificación para clase que engancharán a tus alumnos, entre las herramientas propuestas me llamó la atención especialmente KAHOOT y decidí investigar un poco más.

Kahoot!

en el aula

¿Qué es KAHOOT!? es una aplicación gratuita que permite la creación de cuestionarios de evaluación. Es una herramienta por la que el profesor crea concursos en el aula para aprender o reforzar el aprendizaje y donde los alumnos son los concursantes. Los alumnos se crean su avatar y contestan a una serie de preguntas por medio de un dispositivo móvil. Finalmente gana quien obtiene más puntuación.

En mi experiencia es una herramienta de muy fácil uso, que me permitió dinamizar y concretizar, el proceso de autoevaluación en el aula. La forma en que estructuré la clase fue la siguiente: se desarrollaron unas presentaciones grupales, seguidas por el cierre conceptual de mi parte, se respondieron preguntas y se aclararon dudas de manera conjunta en el aula. Como cierre a este proceso, preparé un cuestionario en KAHOOT! en el que las estudiantes debían crear su avatar y responder de manera individual (usando su celular, tableta o laptop) a una serie de 10 preguntas de selección múltiple... fue increíble la energía que se desató en el salón de clases, el entusiasmo por responder correctamente y acumular puntos (que posteriormente se traducirían en puntos para la nota), teniendo en cuenta que tienen un límite de tiempo para responder y que el formato de respuesta puede ser confuso si no se presta atención.



Al finalizar la actividad la herramienta permite al docente analizar los resultados de los participantes y de cada una de las preguntas, con esto en mano retomé con las estudiantes las confusiones y respuestas incorrectas para aclarar dudas. De igual modo, esta herramienta sirve como iniciador de un tema para exploración de los conocimientos previos y generar

discusiones sobre algún tema en particular. Valoro la herramienta como un apoyo ideal para evaluar contenidos teóricos de una forma diferente, dinámica y apoyándonos en lo que algunos consideran el principal enemigo del docente: “el celular”, pues nos roba la atención de los alumnos.

