



Kahoot:

¡Un, dos, tres!

Análisis de una aplicación de cuestionarios

Rafael Olmos

IES Bernat de Sarrià. Benidorm (Alicante)

En el siguiente artículo se describe la aplicación Kahoot y sus usos en el aula de ciencias sociales. Asimismo, se comunican los resultados de su implementación durante un curso académico en la asignatura de historia contemporánea, a partir de las valoraciones del alumnado. Y se proponen diferentes usos y observaciones para aprovechar sus potencialidades.

PALABRAS CLAVE

- APLICACIÓN
- LUDIFICACIÓN
- CUESTIONARIOS
- HISTORIA CONTEMPORÁNEA

Play

Kahoots are best played in a group setting, like a classroom. Players answer on their own devices, while games are displayed on a shared screen to unite the lesson - creating a 'campfire moment' - encouraging players to look up.

La madurez del hombre es haber vuelto a encontrar la seriedad con que jugaba cuando era niño. (Nietzsche)

El aforismo nietzscheano defiende una moral desprovista de los atavíos culturales que adquirimos, pero también dignifica el juego como un método de enseñanza-aprendizaje en el desarrollo personal y la diversión como un acompañante en el camino.

Si Nietzsche ve en la actitud de un niño que juega la creatividad y la libertad necesarias para construir la moral de cada individuo, la *gamificación* pretende transportar al aula esos valores lúdicos, la diversión, la entrega, la competencia (y a la vez la colaboración) que demandan los juegos.

Se trata de un concepto reciente en la docencia (Deterding, 2011). De hecho no está recogido en el DRAE y sería más pertinente el uso del término *ludificación*, en detrimento del neologismo. Sin embargo, existen propuestas didácticas, actividades *avant la lettre*, que todos hemos vivido como alumnos, desde simples competiciones de preguntas, concursos de ortografía o celebración de debates hasta experiencias más complejas como la teatralización, los juegos de rol o las simulaciones de esce-

narios. Así, recientemente, en las clases de economía, los alumnos representan ser agentes de bolsa y durante varias semanas estudian las empresas y sus perspectivas de futuro para, finalmente, comprar acciones, venciendo aquellos que registran más beneficios.

Todas estas metodologías tienen un denominador común: intentan que los estudiantes aprendan a partir de propuestas atractivas que les enganchen y destierren la imagen tediosa y meramente receptiva de la enseñanza tradicional.

¿QUÉ ES KAHOOT?

Kahoot es una aplicación que permite al docente elaborar cuestionarios, después de registrarse de forma sencilla en www.getkahoot.com. Las preguntas pueden incluir imágenes y vídeos, de modo que aquellas pueden versar sobre mapas, gráficas, caricaturas, personajes que aparecen en una fotografía o estar relacionadas con el contenido de un vídeo.

Aunque es recomendable elaborar los propios kahoots (cuestionarios), éstos se pueden guardar en modo privado o compartirlos con toda la comunidad, teniendo acceso a otros ya realizados. Actualmente cuenta con más de nueve millones de kahoots: con sólo introducir en el buscador del portal términos como «feudalismo», «números primos» o «genética» encontraremos cientos de otros usuarios.

¿Por qué Kahoot es un modo de gamificación en el aula?

El profesor facilita un PIN a los alumnos que les da acceso al cuestionario. Éstos lo introducen desde sus teléfonos inteligentes o tabletas y se registran con el alias deseado, apareciendo su nombre en la pantalla (imagen 1).

Una vez dentro, los usuarios responden las preguntas utilizando el móvil como si fuera un mando de la consola. En sus pantallas aparecen



Imagen 1. Pantalla de inicio con el PIN y los jugadores



Imagen 2. Ejemplo de pregunta y opciones de respuesta

cuatro colores, cada uno identificado con cada una de las posibles respuestas a la pregunta (imagen 2).

Hay que recordar que cada pregunta tiene un tiempo de respuesta (5, 10, 20, 30, 60, 90 o 120 segundos) que previamente habremos decidido dependiendo de la dificultad y la velocidad con que queramos que contesten. Éste es un factor vital del juego: cuanto más rápido respondan y acierten, mayor será el número de puntos que recibirán.

La máxima puntuación es 1.000 puntos, que decrece según pasan los segundos. Esta característica favorece el desarrollo de estrategias, pues aquellos que se encuentran en la cola pueden optar por responder más rápido para adelantar posiciones, con los riesgos que supone.

Después de cada pregunta aparece la clasificación, la cual va variando

hasta el final, momento en que se muestra el pódium definitivo y las preguntas que ha acertado y errado el vencedor (imagen 3).

Paralelamente, durante toda la competición, los alumnos reciben mensajes de motivación como: *Perfect!*, *You're a legend*, *Awesome, you're climb three positions*, etc.

Scoreboard	
Se.Potato	977
SABELOTODO	955
Ramón	875
Sisa	0
Elquesea	0

Imagen 3. Ejemplo de clasificación después de cada pregunta

TEMPORALIZACIÓN, SUPOSICIONES Y OBJETIVOS

Durante el curso académico 2015-2016 utilizamos la herramienta Kahoot en la asignatura de historia contemporánea de 1.º de bachillerato. Contábamos con un grupo de veinticinco alumnas y diez alumnos.

Utilizamos cinco kahoots en los temas del imperialismo, la Primera Guerra Mundial, la revolución rusa, la crisis de 1929 y los fascismos. Nuestro objetivo principalmente motivar al alumnado y enriquecer la dinámica de las clases introduciendo el móvil, para conseguir, con el incentivo de la competición y las tecnologías, que se involucraran más. En un principio, pensábamos que, al ser preguntas cortas que se respondían en un tiempo breve, sin

reflexión, sólo potenciaríamos el aprendizaje memorístico.

Cabe remarcar que el modelo de examen que realizamos se inspiró en las pruebas PAU de la Comunidad Valenciana.¹ Consisten en cuatro preguntas:

- 1 Clasificar dos fuentes históricas.
- 2 Identificar las ideas principales de las fuentes y contextualizarlas.
- 3 Definir dos términos de vocabulario.
- 4 Responder dos preguntas de desarrollo utilizando las fuentes.

Nuestras suposiciones nos hacían intuir que la pregunta 3 de vocabulario, consistente en definir dos conceptos, sería la que mejorarían en los resultados. Éste era un objetivo secundario; pensábamos que era implícito a un mayor interés en estudiar o simplemente memorizar, pero por los motivos y falta de recursos que luego explicaremos, no profundizamos en su análisis.

Hay que señalar que el último mes el alumnado expuso por grupos los siguientes temas: la Segunda Guerra Mundial, la crisis de 1973, Chernóbil, la caída del muro de Berlín y los GAL. El primer grupo, de forma espontánea, ajena a nosotros, concluyó su exposición con

un kahoot elaborado por ellos mismos, con el que jugaron sus compañeros. Los siguientes equipos, a excepción de uno, repitieron el mismo procedimiento en la última sesión de sus comunicaciones.

METODOLOGÍA: INSTRUMENTOS DE ANÁLISIS

Al final del curso los alumnos realizaron una valoración de Kahoot a través de una relación de preguntas abiertas en Google Docs:

-
- ¿Qué aspectos a favor y en contra destacarías de la introducción de Kahoot en las clases?
 - ¿Para qué os ha servido? ¿Estudiabais más si esa semana íbamos a jugar al Kahoot?
 - ¿Os ayudó elaborar las preguntas de vuestro Kahoot? ¿Lo utilizáis fuera del instituto? ¿Para qué?
-

En una investigación del proceso de enseñanza-aprendizaje, nuestra observación también es un instrumento de análisis. La lectura de los resultados académicos de las diferentes pruebas escritas, la pregunta 3, es asimismo un indicador; sin embargo se trata de una simple percepción, pues no contábamos con un grupo de contraste en el que no utilizáramos la herramienta Kahoot para comparar resultados. Por otra parte, si somos nosotros quienes seleccionamos

las preguntas de los cuestionarios y los conceptos de vocabulario de los exámenes, adolecemos de la distancia necesaria para mostrar resultados no contaminados.

LOS RESULTADOS Y SU DISCUSIÓN

Todas las valoraciones registradas en la encuesta fueron positivas: el alumnado calificó la experiencia como «divertida», «amena» o «muy jugable». Sólo hubo un alumno que destacó como aspecto negativo «el problema de las megas, algunos compañeros tienen más y van más rápido», lo que denota la competencia que generó, pues, como explicamos, una mayor celeridad en responder significa una mayor obtención de puntos.

También argumentaron que les sirvió para hacer «menos pesado estudiar», o para «acordarme de fechas, momentos y personajes de los acontecimientos, ya que, desde mi punto de vista, es lo más difícil de recordar». Un 74% reconoció que estudiaba más por «querer ganar» o «no quedar el último». Ninguno respondió que la experiencia les había sido útil para preparar el examen, aunque ésta era una consecuencia implícita.

Otros aspectos, como la incidencia en la mejora de sus habilidades narrativas o la comprensión



Los alumnos valoran la experiencia como divertida, amena y «muy jugable»



histórica, fueron objetivos que no contemplamos. Sí que observamos, en términos generales, que mejoraron las preguntas del vocabulario en las diferentes pruebas, si bien no debimos deslindar el aprendizaje de datos, fechas o hechos de la capacidad de desarrollar la pregunta cuatro. El dominio con mayor propiedad de los conceptos y recordar con más facilidad fechas y personajes les permitió hilvanar con más coherencia sus respuestas y alcanzar una mejor comprensión histórica de los eventos sociales.

Partimos de una valoración negativa de la capacidad para «memorizar», pero gran parte de los alumnos comentaron que aprender las fechas les proporcionó seguridad, con lo que parece más que fundamentado que el dominio de la cronología, de los personajes relevantes y de los acontecimientos son aspectos clave en el discurso histórico (Grau, 2014). Así, es un error presuponer que todos los alumnos que estudiaban, que se preparaban para el Kahoot, lo hicieron memorizando datos descontextualizados y sin establecer

relaciones con otros conceptos. Situar y cohesionar los datos en una narración histórica es la mejor manera de recordarlos (Santisteban y Pagès, 2011).

Fueron precisamente los alumnos que conciben el estudio de la asignatura como hincar codos y el examen como un acto depurativo quienes agradecieron más la introducción de la aplicación en las clases, además de que mejoraron en la pregunta 4.

Los alumnos que prepararon las baterías de preguntas para sus compañeros indicaron que habían profundizado en éstas, pues habían buscado algunos conceptos de mayor complejidad para que no resultara tan fácil acertarlas. De este modo, Kahoot se convirtió en un pretexto para indagar más en los conocimientos.

Por último, sólo un 17% afirmó utilizarlo fuera del aula, para jugar con la familia.

CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

Se consiguió el objetivo de implicar al alumnado e introducir el juego en el aula, pues era una novedad para ellos utilizar el móvil en clase. En esta primera prueba personalizamos los premios, ya que los tres alumnos

vencedores, unos apasionados de la asignatura, recibieron una cartilla de racionamiento de la Guerra Civil, un libro de historia de la localidad y un manual escolar del franquismo. No obstante, en el futuro tendremos que generar más atractivos. En este sentido, sería recomendable asignar a los resultados obtenidos un porcentaje de la nota en cada evaluación.

Por otra parte, es conveniente no abusar en exceso de este recurso. Lo idóneo sería realizar un kahoot cada dos temas y dos sesiones antes del examen. Una vez lanzado el cuestionario, es importante combinar el juego con el aprendizaje. Dado que después de cada pregunta aparecen las estadísticas de aciertos y errores de toda la clase, el docente debe elegir en qué momento hacer una pausa y resolver las dudas, pues hacerlo ante cualquier desacierto rompería el ritmo del juego y la dinámica inicial.

En definitiva, toda estrategia que consiga despertar la atención del alumnado y aprovechar el factor sorpresa para involucrarlos emocional y activamente conseguirá aprendizajes con un mayor residuo cognitivo. Las potencialidades de Kahoot no son las de un simple juego de preguntas, pues cada día sus diseñadores están evolucionando la aplicación (modalidad

por equipos, introducción de vídeos, competiciones mundiales, etc.). Sin embargo, son los docentes quienes deben adaptar la dinámica, los tempos y los premios a la singularidad de su alumnado para obtener éxito. Las mismas recetas no siempre funcionan. ◀

Nota

1. <http://bit.ly/2g6LJ1b>

Referencias bibliográficas

DETERDING, S.: *Situated motivational affordances of game elements: A conceptual model*. Vancouver. ACM SIGCHI, 2011.

GRAU, F.: «El tratamiento del relato histórico en las aulas de secundaria», en PAGÈS, J.; SANTISTEBAN, A. (coords.): *Una mirada al pasado y un proyecto de futuro: investigación e innovación en didáctica de las ciencias sociales*. Barcelona. AUPDCS, vol. 1, 2014, pp. 710-718.

NIETZSCHE, F.: *Más allá del bien y del mal*. Madrid. Edimat Libros, 2009.

SANTISTEBAN, A.; PAGÈS, J.: «Enseñar y aprender Ciencias Sociales», en SANTISTEBAN, A.; PAGÈS, J. (coord.): *Didáctica del conocimiento del medio social y cultural en la Educación Primaria: Ciencias*

Sociales para aprender, pensar y actuar. Madrid. Síntesis, 2011, pp. 23-40.

Dirección de contacto

Rafael Olmos Vila

IES Bernat de Sarrià. Benidorm (Alicante)

rafolvi@hotmail.com

Este artículo fue recibido en ÍBER. DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS SOCIALES, GEOGRAFÍA E HISTORIA en julio de 2016 y aceptado en julio de 2016 para su publicación.