



**CENTRO CULTURAL Y PEDAGÓGICO
IGNACIO MANUEL ALTAMIRANO S.C.**

EDUCACIÓN, RESPETO Y CALIDAD

ALEJANDRA RODRÍGUEZ JACOBO.

1° PREESCOLAR

C.C.T. 15PJN0999E

ZONA ESCOLAR: J183

03-MARZO-2021

RECURSOS INTERACTIVOS

“KAHOOT”



3 DE MARZO DE 2021

¿QUÉ ES KAHOOT!?

Es una plataforma gratuita que permite la creación de cuestionarios de evaluación (disponible en app o versión web). 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.



ANTECEDENTES:

Fue creada por cuatro jóvenes, procedentes de Reino Unido y Noruega, entre los que se citan pedagogos, informáticos o aspirantes a fotógrafos.

La aplicación fue lanzada en Internet en el año 2013, Kahoot es la aplicación de preguntas y respuestas más usada en la comunidad educativa en estos momentos, cuenta con 33 millones de usuarios activos, 3,5 millones de profesores, 180 países y una última ronda de financiación de 10 millones de dólares demuestran el éxito de este modelo, donde Johan Brand es el cofundador y CEO.

PROPÓSITO:



Permite al alumnado aprender por medio del juego, pero fuera de un contexto lúdico. La idea es que el alumno aprenda jugando dentro del aula para que la experiencia de aprendizaje sea más motivadora.

En el proceso de aprendizaje del alumno, las actividades prácticas son importantes porque pueden ayudar a comprender o fortalecer los conocimientos sobre la materia que se estudia. En ese sentido, Kahoot puede aportar bastante a los salones de clase. Esta aplicación es una herramienta que provee, a profesores y estudiantes, una forma dinámica de aprender y repasar conceptos.

CARACTERÍSTICAS:

Son muchas las características que describen a Kahoot, haciendo que sea una de las páginas más visitadas por docentes y alumnos. Conozca que caracterizan a la plataforma Kahoot y porque es tan interesante.

- Promueve el M-learning. El cual es una forma de aprendizaje que ayuda a construir conocimientos por medio de los dispositivos electrónicos móviles.
- Es parte de la Gamificación (es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito profesional-educativo con el fin de conseguir mejores resultados, mejorar alguna habilidad o recompensar acciones), que son los juegos electrónicos que potencien la creatividad.
- Enseña a los estudiantes a jugar de forma ordenada dentro del aula de clases, para que la experiencia sea única.

- El creador de los juegos, en este caso el profesor, debe registrarse en la plataforma.
- Existen grandes repertorios de juegos ya creados por otros usuarios que cualquiera puede utilizar.



VENTAJAS:

- 1) No necesita software previo, ni conocimiento ni manejo del mismo.
- 2) No necesita el adaptador de infrarrojos del clickers ni portar con la bolsa con los mandos a distancia.
- 3) Las preguntas se pueden hacer en muy poco tiempo y con poca complejidad técnica. Se pueden incluir imágenes en las preguntas.
- 4) Permite las contestaciones de todos los alumnos de cada uno de los grupos ya que no hay número limitado de mandos a distancia.
- 5) Fomenta el aprendizaje social y profundiza el impacto pedagógico.

6) Es una herramienta digital, de uso sencillo, con la que los profesores pueden trabajar los diferentes temas académicos con sus estudiantes, innovando el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula de clase.

7) Es imposible obviar los estrechos vínculos entre la tecnología y la educación en estas épocas.

8) Ayuda a integrar el juego en el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula fomentando la autonomía y la cooperación del estudiante.

9) Autoevaluación en equipo.

10) Interdependencia positiva, cara a cara, contribución individual, autorregulación, intercambiar experiencias.



DESVENTAJAS

- 1) Exige tiempo y dedicación.
- 2) Exige revisar permanentemente la red en los dispositivos móviles para asegurar su buen funcionamiento.
- 3) Exige mucho más esfuerzo de los alumnos para lograr autonomía, capacidad dialógica y disciplinar frente a su proceso cognitivo.
- 4) A veces se le da el uso a los dispositivos y medios interactivos de forma adecuada fomentando efecto negativos en algunos estudiantes.
- 5) A veces los temas educativos y científicos no son siempre interesantes.

6) Kahoot impacta positivamente el principio a los estudiantes pero no siempre en los procedimientos pedagógicos.

7) También favorecer una pauta de conducta impulsiva y egoísta entre los usuarios más asiduos, sobre todo aquellos que tienen acceso a Internet.

8) Debe estar garantizada a todos los estudiantes.

9) Sirva en gran medida para mecanizar conocimientos pero en poca medida a exhortar la producción de conocimiento progreso intelectual.

10) La conducta más constructiva, propiamente humanistas en la construcción del hombre y la sociedad.

APRENDIZAJE Y EMOCIÓN:

“Las emociones mantienen la curiosidad, nos sirven para comunicarnos y son imprescindibles en los procesos de razonamiento y toma de decisiones, es decir, los procesos emocionales y los cognitivos son inseparables”, afirmaba el neurólogo portugués António Damásio.

“Hay que comenzar y mantener una clase con el atractivo emocional constante, despertando la curiosidad del alumno. Y esto se logra con palabras, con una imagen o con un sonido”, explicaba Francisco Mora, doctor en medicina y neurociencia. El uso de Kahoot añade ese componente de ruptura frente a lo rutinario.

La plataforma permite que cada Kahoot sea un ejercicio de creatividad en el fondo - preguntas de contenido de una asignatura, problemas matemáticos, preguntas de vocabulario, preguntas relacionadas con el aprendizaje de una lengua, resolución de problemas, visionado de un vídeo y posteriores preguntas...

También en la forma, permitiendo incorporar imágenes, audios y vídeo, manteniendo así el nivel de sorpresa y novedad. Cada juego y cada pregunta suponen un nuevo reto para el estudiante y propone contenidos y actividades novedosas que les despiertan la curiosidad y les motivan. En palabras de Mora, "la curiosidad enciende la emoción y el aprendizaje".



CONCLUSIÓN:

- Como docentes la plataforma nos permitirá constatar el avance del trabajo individual y grupal a través de la verificación de las aportaciones de cada estudiante; se facilita así la evaluación formativa del grupo.
- Conocer las respuestas con mayor índice de fallos que permite al docente reflexionar sobre los aspectos que presentan todavía dudas y tomar decisiones informadas sobre la mejor estrategia para abordarlos.
- Atender mejor la diversidad del aula, los diferentes ritmos de aprendizaje y, por lo tanto, hace posible proporcionar una atención más individualizada y más acorde con las necesidades de cada uno de ellos.
- Introducir el juego en el aula es como volver al pasado, es recuperar la mirada de niño, como cuando buscábamos cosas que hacer para no aburrirnos y divertirnos. Es como ir haciendo un puzle pieza a pieza, pero pensando en que el resultado debe enamorar y ser capaz de ofrecer una experiencia de aprendizaje.

BIBLIOGRAFÍA:

- La experta en neuroeducación Iolanda Nieves de la Vega.
 - "El Universal", Stephanía Oliver.
 - Libro "Descubrir la neurodidáctica: Aprender desde, en y para la vida", Anna Forés y Marta Ligioiz.
- 