



L I C E O
UNIVERSIDAD PEDRO DE GANTE®
"POR UNA CULTURA HUMANISTA Y TRASCENDENTE"

ESCUELA PRIMARIA LICEO UNIVERSIDAD PEDRO DE GANTE

15PPR2957J

INFORME DE TRABAJO

TEMA:

**KAHOOT! UNA HERRAMIENTA DIGITAL QUE FORTALECE LOS
APRENDIZAJES DE LOS ESTUDIANTES**

AUTOR:

LIC. EDNNA ELISA ZEPEDA MEJÍA

MAYO 2021

TEXCOCO MÉXICO

Kahoot! Una herramienta digital que fortalece los aprendizajes de los estudiantes.

En el proceso de aprendizaje del alumno, las actividades prácticas y lúdicas son importantes y significativas porque pueden ayudar a comprender y/o fortalecer los conocimientos sobre la asignatura que se estudia. En ese sentido, la aplicación ¡Kahoot! puede aportar bastante para el aprendizaje de los alumnos, ya sea que se desarrolle en los salones de clase o en clases en línea. Esta aplicación es una herramienta que provee y permite que profesores y estudiantes interactúen de una forma dinámica para aprender y repasar conceptos e incluso procedimientos.

El objetivo de Kahoot es hacer que el aprendizaje tanto en el aula, en línea (sin importar el nivel), en casa o en el trabajo sea divertido a través de una plataforma de aprendizaje basada en juegos.

A veces, es difícil encontrar un juego o una aplicación que se adapte al tema de una clase, independientemente si es un grupo de educación básica, media superior o superior; esa es una de las principales ventajas de esta herramienta, cualquiera puede crear un contenido para el juego, ya sea sobre los conceptos formales de las asignaturas o procedimientos como en matemáticas.

Utilizar Kahoot es simple, los profesores crean pruebas y los estudiantes acceden a ellas a través de sus teléfonos móviles o computadoras.

Kahoot es una herramienta muy útil para profesores y estudiantes para aprender y repasar conceptos de forma entretenida, como si fuera un concurso. La forma más común es mediante preguntas tipo test, aunque también hay espacio para la discusión y debate.

Conectar a los estudiantes con sus compañeros en una experiencia de aprendizaje virtual y social, dándoles la oportunidad de convivir.

Los resultados que he detectado con el uso de esta aplicación son:

Estimula la curiosidad; alimenta el afán de superación, de reto y la autoconfianza; supone una oportunidad de expresar los sentimientos; favorece la interiorización de pautas y normas de comportamiento social.

Promueve el uso didáctico de los teléfonos inteligentes o llamados Smart pone.

Además de que es una alternativa tecnológica para el aprendizaje, que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional; con el fin de conseguir mejores resultados. Sirve para absorber conocimientos, para mejorar alguna habilidad, para recompensar acciones concretas... Es un término que ha adquirido una enorme popularidad en los últimos años, sobre todo en entornos digitales y educativos.

Se generan procesos activos de interacción entre compañeros, reflexionando y opinando sobre la respuesta adecuada, promoviendo la participación de los alumnos en forma individual y grupal. Por ello, al participar en actividades cooperativas favorece el almacenamiento de la información y memoria a largo plazo y reduce la ansiedad.

En cuanto a las emociones mantienen la curiosidad, genera gusto en los alumnos, se les nota alegres por participar y argumenta sus respuestas o aclarar de manera inmediata sus dudas, sirve para comunicarnos y son imprescindibles en los procesos de razonamiento y toma de decisiones, es decir, los procesos emocionales y los cognitivos son inseparables.



Los criollos son hijos de españoles nacidos en América



Marcador

Karla	1885
Invictor	1803
JONI	1792
Diego iam	1788
Génesis	1786

