



IMPLEMENTACIÓN DE HERRAMIENTA DIGITAL “KAHOOT!” EN NIVEL PREESCOLAR.

Autor(a): María Del Rosario Torres Sigüenza

Jardín de Niños: Juan Ruiz de Alarcón. C.T.T 15EJN0406Y

Cocotitlán

17 de febrero 2023.



INTRODUCCIÓN

El uso de medios tecnológicos tiene un impacto directo en la vida cotidiana de los alumnos, por lo tanto, también dentro del propio proceso de enseñanza-aprendizaje. Cuando se plantean actividades que involucre el uso de algún medio tecnológico y de comunicación hacemos que el alumno encuentre un sentido propio a la actividad, y lo vincule con su vida fuera de la escuela, siendo de utilidad al traspasar el aula. Al poner en práctica diversas habilidades y capacidades se logra reforzar y mejorar sus aprendizajes a través de experiencias significativas.

El presente trabajo expone una propuesta para la implementación de la herramienta digital “Kahoot!” en nivel preescolar, tomando en cuenta las características propias de su edad, así como la forma en que se podrían abordar las temáticas para reforzar sus aprendizajes. Se presenta una relación con el Plan de estudios “Aprendizajes Clave” rescatando el campo de formación pensamiento matemático, de tal forma que para los docentes pueda ser más claro el visualizar e implementar la estrategia.

El instrumento de evaluación responde al objetivo de la actividad que permitirá registrar el avance y situación real del aprendizaje de los alumnos, se destacan la evaluación formativa y la autoevaluación tanto de los alumnos como de la propia practica docente. La creación de espacios en donde los alumnos puedan poner a prueba sus aprendizajes a través de actividades que sean innovadoras, atractivas y retadoras habla del trabajo docente, se la corresponsabilidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como de la propia capacitación para implementar y hacer uso de diferentes materiales, plataformas y recursos digitales.

Cambios que requiere el rol del docente para el éxito de la implementación de las TIC's

Reconocer al docente como consultores de información, como aquellos que buscan materiales y recursos, implementan el uso de herramientas digitales en sus prácticas educativas, apoyando a sus alumnos para tener acceso a estas, resolviendo dudas y guiando su proceso de aprendizaje. Para lograr el éxito en esta implementación deben cumplir con el rol de facilitador, centrando sus actividades en el aprendizaje, compartiendo recursos que sean de utilidad para los alumnos.

Apoyo para la formación de alumnos críticos, con pensamiento creativo, que sean capaces de trabajar en un entorno de aprendizaje colaborativo, fomentando en ellos su autonomía ante su proceso de aprendizaje, incluyendo feedback que vayan dirigidos a las áreas de oportunidad y sin duda alguna, los docentes deben fundamentar sus prácticas a través de sustentos teóricos que refuercen el diseño y aplicación de estas herramientas y se mantengan en constante actualización para poder responder a las necesidades de sus alumnos y los de la sociedad misma.

Descripción del material educativo

Nivel educativo:	Preescolar
Edad en la que se recomienda el uso de la herramienta digital:	3 a 5 años

Descripción de herramienta tecnológica

Es una herramienta que permite, motiva y orienta el aprendizaje a través del juego reforzando a través de una práctica innovadora. Una de las grandes virtudes de esta plataforma está en que cada uno de los usuarios puede crear sus juegos o adaptar los existentes de acuerdo con las necesidades específicas de cada grupo y fase de aprendizaje. Facilita que cualquier individuo o corporación cree, comparta y juegue movilizand o el aprendizaje. En ¡Kahoot! los juegos se pueden usar jugar en cualquier lugar, desde el aula de clases de manera presencial o virtualmente, utilizando cualquier dispositivo con conexión a Internet.

Una de sus fortalezas es que lleva el aprendizaje a un nuevo nivel y permite que los niños aprendan jugando, se tiene un control tanto de búsqueda como de creación según sea la temática por abordar. Los estudiantes de todas las edades pueden hacer que el aprendizaje de idiomas u alguna asignatura sea natural con imágenes y juegos envolventes a través de las aplicaciones.

La aplicación tiene un área aplicada a las escuelas, la cual propicia ese acercamiento con los alumnos directamente y no sólo eso, sino que se pueden obtener datos e informes que pueden ser una referencia de los aprendizajes de los alumnos y apoyar en las evaluaciones. Al ser creador se puede trabajar con diversos temas según sea lo que se busca reforzar, se puede trabajar de forma individual o en grupos, fomentando el aprendizaje colaborativo.

Relación con Plan de estudios Aprendizajes Clave

Campo de formación académica:	Pensamiento matemático
Eje:	Número, algebra y variación.
Tema:	Número
Aprendizaje esperado:	Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional. ¹

Objetivo pedagógico: Implementar la herramienta digital Kahoot! en nivel preescolar para reforzar los principios de conteo.

Principios de conteo a través de la herramienta Kahoot!

Presentar a los alumnos un reto en para poner a prueba competencias que les permitan resolver diversas situaciones reforzando su conteo a través de la herramienta digital kahoot!, observarán las imágenes, contarán los elementos que contengan y clasificarán, de esta forma llevarán a la práctica sus aprendizajes, propiciando ambientes de aprendizaje dinámicos, de

¹ Aprendizajes Clave para una educación integral. Preescolar. 2017. Pág. 230

competencia, análisis y reflexión. El uso de elementos atractivos para los estudiantes estimula su aprendizaje y les permite explorar otras formas de adquirir y potenciar sus conocimientos.

Reconociendo que el aprendizaje no será solo individual, si no en pares y equipos, propiciando el aprendizaje colaborativo, en donde se ven envueltos valores, actitudes y resolución de problemas. Durante la aplicación de esta herramienta en este tema en específico también se puede establecer una transversalidad con otras asignaturas como inglés, educación socioemocional y lenguaje y comunicación, demostrando que la adaptabilidad de curriculum permite la implementación de herramientas que potencien el aprendizaje de los alumnos y practicas innovadoras.

Dinámica de trabajo

1. Preparar el equipo antes de ingresar a la sala de cómputo.
2. Presentación de la plataforma a los alumnos, comenzando con una breve explicación de los acuerdos y normas al trabajar en colectivo.
3. Presentación de Flashcards con los elementos que encontrarán en la plataforma.
4. En plenaria, realizar ejercicio de prueba en la cual los alumnos se familiarizan con la herramienta de forma individual, indicando la forma en que se llevará a cabo la actividad.
 - Observación del pizarrón electrónico para identificar el pin.
 - Escribir el pin en cada una de sus computadoras.
 - Ingresar su nombre.
5. Indicaciones: Observen el pizarrón, ¿Cuántos elementos hay en esta imagen? ¿qué figura tiene la respuesta correcta? Seleccionarla con un click. Y esperar a que todos sus compañeros respondan también.
6. Una vez terminado el tiempo se mostrará la respuesta correcta y aparecerá el nombre de quienes respondieron correctamente, obteniendo un punto.
7. Al finalizar sabremos quien tuvo más respuestas correctas y todos podrán visualizarlo en el pizarrón.

Evidencia: Valorización de la actividad a través de una hoja de trabajo y rescatar las observaciones en el diario de trabajo.

Evaluación Formativa

Las estrategias que se usaran para evaluar el uso de la plataforma Kahoot! dependerá de dos vertientes, la primera una *evaluación de la práctica* que le corresponderá a las docentes, quienes llevarán a cabo la aplicación como intermediarios inmediatos, reconociendo principalmente áreas de oportunidad en las cuales puedan hacerse adecuaciones a las características de los receptores, con la finalidad de mejorar diversos aspectos, tanto técnicos como la dinámica con la cual se trabajará con los alumnos.

Y la segunda, una autoevaluación por parte de los alumnos en donde pueda expresar su sentir y experiencia ante la aplicación de la herramienta, siendo significativa para responder a necesidades de aprendizaje de los alumnos, esta se puede llevar a cabo mediante la técnica entrevistas, en dónde responderán preguntas centradas en su experiencia.

La autoevaluación por parte de las docentes se realizará usando dos técnicas:

- Grabación de video: grabación de al menos dos sesiones de la aplicación de la herramienta Kahoot!, con la finalidad de observarlas en plenaria con todas las docentes y realizar un análisis crítico, destacando pros y contras de esta, así como posibles modificaciones en relación con su aplicación, redirección de los objetivos y el rol que está cumpliendo el docente.
- Cuestionarios y escalas de opinión: estos están enfocados en realizar una reflexión personal sobre el punto personal de cada docente de acuerdo con su experiencia ante el uso de esta herramienta, de forma que se recopile información que podamos usar a nuestro favor, desde categorías como su funcionabilidad hasta la respuesta de los alumnos.

Instrumento de evaluación

Registro anecdótico

Alumno:
Fecha y hora:
Actividad:
Descripción de lo observado:
Interpretación:
Observador:

En nivel preescolar la evaluación es completamente cualitativa, por lo tanto, este instrumento al estar basado en la técnica de observación permite registrar procesos de aprendizaje en el momento en que se manifiestan, permitiendo describir hechos, situaciones que informan y dan cuenta de conductas, comportamientos y respuesta de los alumnos a las actividades planeadas, ya que se trata del producto de una observación directa se realiza durante la actividad permitiendo registrar sin omitir alguna reacción o conducta clave en el alumno permitiendo reconocer y describir la respuesta y participación del alumno.

Requerimientos técnicos y de equipo necesarios para que la práctica de uso con TIC's

El principal requerimiento técnico son equipos de cómputo los cuales se encuentren actualizados y tengan conexión a internet, ya que para el uso de la herramienta se requieren versiones recientes para que esta funcione de forma eficaz, y de igual forma se requiere personal, un técnico en computación que pueda encargarse de dicha tarea sobre temas específicos respecto a programación y actualización de software.

Conclusión

La exploración y uso de herramientas digitales durante la pandemia fue una propia necesidad de continuar con el proceso de enseñanza-aprendizaje a distancia, sin embargo, es importante que podamos implementarlas en nuestras prácticas, acercando a los estudiantes a ellas y creando ambientes innovadores que les permita desarrollar otras habilidades y responder a los nuevos retos, como docentes también nos enfrentamos dificultades que involucran cambiar nuestras prácticas, realizar investigación, desarrollar propuestas, llevarlas a cabo y analizar los resultados.

Cuando usamos una nueva estrategia o implementamos algún elemento nuevo en nuestras practicas podremos encontrarnos con imprevistos que tenemos que resolver ya sea inmediato o posterior a la sesión, siendo los principales los siguientes.

-Dificultad de los alumnos para entender la dinámica, si la aplicación de la herramienta resulta tener un nivel elevando se puede retomar en una sesión virtual, en donde los padres de familia nos apoyen desde casa, para familiarizarlos.

-La distancia a la pantalla reduce la visualización del material para todos, cambiar la dinámica y dividir la cantidad de alumnos en grupos, de tal forma que las computadoras que estén más cerca sean las que se utilicen y todos tengan el mismo alcance.

Al ser una herramienta flexible permite que se pueda ajustar a diversos temas que se quieran abordar, incrementar el nivel de complejidad y compartir con otros docentes experiencias a través de comentarios e interacciones en la página, así como al crear una actividad explicar cuál es la propuesta para desarrollarla.

Referencias

Cabero, J. (coord.) (2007). Tecnología educativa. Madrid, España: McGraw Hill España. <http://site.ebrary.com/lib/vallemexicosp/reader.action?docID=10491249> Capítulo 3. Fuentes de fundamentación de la Tecnología Educativa. Páginas 29 a 36.

Cabero, J. (2013). Nuevos escenarios digitales. Las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la formación y desarrollo curricular. Madrid, España: Ediciones Pirámide. <http://site.ebrary.com/lib/vallemexicosp/reader.action?docID=11073017> Capítulo 4. El diseño, la producción y la evaluación de TIC aplicadas a los procesos de enseñanza-aprendizaje. Páginas 69 a 83.

Gisbert, M. (2002). El nuevo rol del profesor en entornos tecnológicos. Acción Pedagógica, 11(1). Mérida, Venezuela: Universidad de los Andes Venezuela. <http://site.ebrary.com/lib/vallemexicosp/reader.action?docID=10444680>

Kahoot. (s.f). Compañía. <https://kahoot.com/company/>

SEP (2017). Aprendizajes Clave para la educación integral. Preescolar. [1LpM-Preescolar-DIGITAL.pdf \(creson.edu.mx\)](https://creson.edu.mx/1LpM-Preescolar-DIGITAL.pdf)