

Aplicando Gamificación con Kahoot en el desarrollo de competencias

Título Aplicando Gamificación con Kahoot en el desarrollo de competencias

Autores José Manuel Soto Hidalgo, María Martínez Rojas, José María Alonso Moral, Juan Carlos Gámez Granados

Tipo Comunicación para congreso

Fonte  [II Congreso Internacional Virtual en Investigación e Innovación Educativa](#) 2018.

Abstract En el escenario del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) se plantean nuevas metodologías, tanto de evaluación como de aprendizaje, como alternativa a la clase magistral con el fin de situar al alumno como elemento activo del proceso de enseñanza-aprendizaje. En este contexto el sistema educativo se ha centrado en el aprendizaje y el papel activo de los estudiantes, así como en la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Un ejemplo de integración de las TIC en el sistema educativo es el concepto de aprendizaje electrónico móvil (m-learning en inglés), el cual se puede asociar a una metodología de enseñanza y aprendizaje que facilita la construcción del conocimiento, la resolución de problemas y el desarrollo de competencias de manera autónoma y ubicua, gracias a la mediación de dispositivos móviles portables con conexión a Internet tales como teléfonos móviles, tabletas, portátiles, wearables, etc. En este sentido, el aprendizaje móvil plantea una nueva conceptualización de los modelos tradicionales de uso y aplicación de las tecnologías, una realidad con un plazo de adopción inmediato según el último informe NMC Horizon Report: 2017 Higher Education Edition. En este trabajo se propone una metodología para desarrollar competencias mediante el uso de juegos en el ámbito educativo, concepto conocido como gamificación (gamification en inglés), para fomentar la competitividad y motivación del alumnado en los procesos de aprendizaje. Concretamente se potenciará un aprendizaje electrónico móvil mediante la herramienta Kahoot! de modo que se crearán concursos en el aula donde los alumnos serán los concursantes y con el objetivo de aprender o reforzar el aprendizaje de conceptos específicos, así como de fomentar la motivación y competitividad entre el alumnado. Los concursos constarán de preguntas, que se proyectarán en el aula, y los alumnos o grupos de alumnos responderán, en un intervalo de tiempo fijado, a través de sus dispositivos móviles. Al finalizar el concurso, se generará un ranking donde cada alumno o grupo conocerá su puntuación final la cual dependerá de la cantidad de respuestas correctas y de la velocidad de respuesta, entre otros factores.

Palabras clave Gamificación; Kahoot; Competencias

DESCARGAS

 Referencia BibTex

PROGRAMAS CIENTÍFICOS

Aprendizaje automática