Una plataforma educativa divertida para evaluar: Kahoot

Kahoot: A Fun Educational Platform to Evaluate

Leticia Gómez Contreras,[1,*] Carmina Clemente Lechuga,[1] José Manuel Romero Esquivel[1]

Recibido: 03 de octubre de 2019 Aceptado: 12 de noviembre de 2019

Resumen

En el mundo actual el desarrollo de las sociedades depende cada vez más del uso de las tecnologías y los entornos educativos están siendo absorbidos por ellas, generando que todo proceso de enseñanza-aprendizaje haga uso de las plataformas educativas, para un diseño adecuado del material educativo y formas de evaluación que sirva como apoyo en la enseñanza presencial. Se pretende que las herramientas tecnológicas ayuden al alumno a alcanzar una educación de calidad, pero además los haga competitivos en las exigencias de su sociedad y dejar de ver a las evaluaciones rápidas o interfaces de las asignaturas como Física y Química con miedo y desgano; esa actitud negativa del estudiante ante una evaluación es uno de los mayores retos para el docente y para las mismas instituciones, por lo que el uso de programas como kahoot permite que el alumno se sienta en un juego divertido.

PALABRAS CLAVE

Plataforma de educativa, evaluación en línea, proceso educativo, enseñanza presencial.

Abstract

In today's world, the development of society depends more and more on the use of technologies that impact the educational environments, creating that the teaching-learning process implements platforms or apps to have proper materials and evaluation instruments. These materials may be a support in face-to-face teaching. The technological tools aim is to provide students with quality education, as well as helping them to be competitive in the demands of society and stop being afraid of assessments and subjects such as physics and chemistry. The negative attitude of students towards evaluation is one of the biggest challenges for teachers and institutions. Therefore, programs such as Kahoot allows students to feel like they are playing a fun game.

KEY WORDS

Assessment, educational environments, face-to-face teaching, teaching-learning process.

[1]Universidad Autónoma del Estado de México, México., México.
[*]Autor para correspondencia: correo electrónico letyg_26@yahoo.com.mx

Introducción

Cada entorno social se muestra fuertemente impactado por el uso de la tecnología, pues la encontramos presente en un sinfín de actividades y la sociedad educativa es la más fuertemente afectada, ya que su uso se está convirtiendo en prioritario, considerando a los actores participantes del proceso educativo en este caso los alumnos en los que se reconoce una habilidad y hasta cierto punto una adicción al uso de las tecnologías y por otro están los docentes con poca familiarización con ellas, pero cada vez más conscientes de su impacto en su tarea como transmisores del conocimiento, es por ello que la Universidad Autónoma del Estado de México tiene por objetivo principal el de capacitar a docente para el uso de estas herramientas, pero además acercar los recursos tecnológicos con su propia plataforma educativa llamada SEDUCA.

Las plataformas educativas fueron creadas para convertirse en una herramienta indispensable del docente, permitiéndole diseñar material educativo en línea (MEL), que le apoye en la secuencia didáctica de una clase o bien en el desarrollo de una tarea o proyecto. Provocando con ellas una convergencia entre la enseñanza presencial y la virtual, sin dejar de lado el proceso de la evaluación. Esta constante revolución de las TIC, especialmente en su impacto en la transmisión de información, la internet se está convirtiendo en el medio por excelencia para la transmisión de información, por su acceso fácil y universal. Tomando en cuenta que el profesorado es ahora un colaborador en el proceso de enseñanza-aprendizaje, esto le permite crear nuevos ambientes de aprendizaje y evaluación aun dentro de una enseñanza presencial.

Desarrollo

Importancia de las plataformas educativas

Las plataformas educativas se pueden definir como un entorno de trabajo que permite la interacción con uno o varios usuarios a través de diversas herramientas con fines pedagógicos. Considerándose como un proceso pedagógico que contribuye e enriquece los procesos de enseñanza-aprendizaje. Es así como vemos a las plataformas educativas meros contenedores de información específica sobre un área en particular, diseñada para que los alumnos adquieran conocimientos, son recursos culturales que propician posibilidades creativas diversas, donde están implícitos vínculos de comunicación con los usuarios de manera más personal e interactiva, del tal modo que los estudiantes y tutores tienen herramientas para generar interacciones y evaluaciones virtuales. La correcta selección del uso de una plataforma educativa para una institución ayudará en gran medida al desarrollo del conocimiento de los estudiantes.

Se reconocen en el uso de plataformas educativas un aspecto de educación a distancia, cuando el proceso educativo no es presencial. Y otro es la ayuda a la clase presencial, empleada para apoyar al docente en los encuentros y para complementar el estudio y actividades académicas de los estudiantes fuera y dentro del aula, poniendo a disposición de ellos recursos como: contenidos o unidades temáticas del curso, presentaciones, animaciones, videos, foros, actividades, bibliografía y evaluación. De manera análoga, el estudiante puede acceder a los contenidos y al desarrollo de las actividades propuestas. Sin embargo, la evaluación es una de las tareas que ocupa mucho tiempo del profesor y el hacer uso de las TIC para esta tarea se está convirtiendo en algo prioritario por dos razones: una que el docente no se sature de trabajo y dos que los alumnos no sientan las evaluaciones como un proceso agresivo, esta última es la que más nos interesa pues es importante generar en los alumnos procesos de evaluaciones no formales sino como algo divertido y sin estrés.

Es de sumo interés que se implemente el uso de plataformas educativas de una manera más fuerte y con seriedad en la educación presencial y en su proceso de evaluación donde todavía no logramos alcanzar un éxito considerable y el cual se observa más debilitado en el nivel medio superior.

Plataformas de nuestro entorno

Para los inicios de este siglo XXI, una de las primeras plataformas de gran éxito fue Blackboard (Bb), pero no era de código abierto y tenía un costo un poco elevado, pero esto no impidió que se utilizara en más de 2200 instituciones educativas. Poco después surgió Moodle, basada en un código abierto y de menor costo, por lo que logra duplicar sus seguidores y no solo por esa razón, sino también porque permitía realizar toda actividad pedagógica relacionada con la transmisión y distribución de contenidos y materiales, así como formas de comunicación en diferentes espacios al mismo tiempo (webcam, chat) y en tiempos y espacios distintos (blogs, wikis, e-mail).

Otra plataforma comercial con código abierto es Schoology que permite trabajar de una forma sencilla y no requiere de grandes capacitaciones por parte del docente. Si se considera que la Universidad Autónoma del Estado de México maneja su propio portal (SEDUCA), que hasta ahora ha sido subutilizada, ya que ha tratado que los docentes del nivel medio superior elaboren material de cada una de las asignaturas y lo suban al portal, lo cual no se ha podido llevar a cabo al 100 %. Pero aunado a estas plataformas está una herramienta multimedia

de gran impacto para la tarea del docente: Educaplay "educa jugando", y para su manejo solo se requiere del profesor una gran imaginación y creatividad para el diseño de materiales: adivinanza, videoquiz, crucigramas, completar, relacionar, adivinanzas, sopa de letras, etc.

También se cuenta con la plataforma Kahoot, es gratuita y 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. Los alumnos eligen su alias o nombre de usuario y contestan a una serie de preguntas por medio de un dispositivo móvil, se puede jugar de dos formas: en grupo o individual. La cantidad de preguntas, una vez creadas, son accesibles por todos los usuarios de manera que pueden ser reutilizadas e incluso modificadas para garantizar el aprendizaje. Se puede modificar el tiempo de cuenta atrás, las posibles respuestas y se pueden añadir fotos o vídeos. Finalmente, gana la competencia quien obtiene más puntuación.

Comunidad educativa con procesos tecnológicos de enseñanza y evaluación

No se debe olvidar que la relación de enseñanza-aprendizaje es un proceso de comunicación donde siempre habrá un emisor-mensaje-receptor, y es justamente en el mensaje donde entra el uso de las TIC, debe ser diseñado por el emisor exigiéndole: responsabilidad, organización y dedicar un tiempo adecuado para su diseño ya que en los materiales se deberá encontrar toda la información necesaria para alcanzar los objetivos de aprendizaje que se establezcan en cada asignatura, así como todas las actividades que le permitan al alumno alcanzar el desarrollo de las competencias que marca su perfil de egreso, pero dentro de este proceso debemos tener en cuenta la evaluación del conocimiento, lo que permite medir el alcance de los objetivos.

El docente debe estar en un proceso de capacitación constante para desempeñar las fases de creación y diseño de las actividades del curso, tratando de explotar la mayor cantidad de herramientas que brindan estas plataformas y así lograr un mejor aprendizaje, comunicación y evaluación en los alumnos. Es claro que toda la responsabilidad del diseño de materiales adecuados, motivacionales y enfocados al desarrollo de habilidades y destrezas está en manos del docente, y es quien debe verlos como la mejor herramienta y medio de comunicación con sus alumnos y que además ese tipo de comunicación le permite generar en ellos un aprendizaje significativo y exitoso. Aunque para ello se deba capacitar y dedicar el tiempo necesario en su elaboración, ya que siempre será una condicionante la evaluación de los alumnos.

Entonces, la razón por la cual no se lograr un círculo exitoso de comunicación con los materiales que se diseñan para un proceso de enseñanza-aprendizaje-evaluación, es que no existe un compromiso total del docente, o bien, las instituciones no promueven una capacitación adecuada para el diseño y aplicación de los mismos. La experiencia nos dicta que es el compromiso del docente lo que más falla en el diseño de los materiales, tanto para aprendizaje como para evaluación ya que la mayoría de las veces estos se elaboran solo por el hecho de cubrir un momento de uso de TIC y no se tiene un fundamento didáctico, ni pedagógico. Esto implica que el material no tenga el impacto esperado en el alumno, y este a su vez percibe muy poca inspiración, con nulo deseo de aprender más, por lo que el reto principal es despertar en el alumno un aprendizaje autónomo y que esté preparado para una evaluación permanente.

Conclusiones

A través de estas líneas se buscó reflexionar en torno al papel que las plataformas educativas desempeñan, destacando la gran variedad de ventajas que ofrece esta tecnología, dentro del proceso de aprendizaje y de evaluación en los alumnos, así como el compromiso que debe tener el docente para diseñar sus estrategias de aprendizaje y de evaluación permitiendo al alumno alcanzar sus competencias. Las herramientas TIC para la evaluación escolar ofrecen numerosas ventajas, como son: la distribución sin papel de pruebas y recolección de datos; una mayor estandarización de la administración de la prueba; el análisis e interpretación de los resultados de la evaluación; poder proporcionar herramientas estandarizadas para los examinados (por ejemplo, calculadoras y diccionarios); la posibilidad de utilizar herramientas con preguntas interactivas e inclusive el seguimiento de la motivación del estudiante. Además las pruebas basadas en la computadora tienen un efecto positivo en la motivación, la concentración y el rendimiento de los estudiantes. Es imperativo proporcionar a los maestros acceso a materiales de evaluación de alta calidad que proporcionan los estudiantes y maestros informes detallados sobre las fortalezas, debilidad es, las respuestas equivocadas y la explicación correcta, lo cual apoya la evaluación.

Sugerencias

- Los docentes deben capacitarse más en el uso de las plataformas para que puedan seleccionar una que cubra sus necesidades de habilidades y destrezas.
- El docente deberá aprender a diseñar materiales educativos en línea con enfoque pedagógicos, para el logro de aprendizajes significativos.
- Lograr que los alumnos se sientan motivados al utilizar las plataformas educativas como herramientas tecnológicas para su evaluación.

- El docente debe promover el trabajo cooperativo entre sus pares para el diseño de materiales, para alcanzar una mayor versatilidad.

Referencias

1. Andreone, A.; Bollo, D. (2006). “Plataformas educativas en Internet–Condicionantes tecnológicos culturales” Proyecto 05/E153 “Plataformas educativas en Internet. Condicionantes tecnológico-culturales”.
2. Díaz F. (1998). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Mc Graw Hill. México.
3. García Aretio, L. (2001). La educación a distancia. De la teoría a la práctica. Ariel. España.
4. Seagnoli, N. (2001). “El aula virtual: uso y elementos que la componen”. Cediproe. Disponible en http://www.ucua.es/ucua/Documentos/Innovacion/Memorias0304/USE08/U SE08.pdf