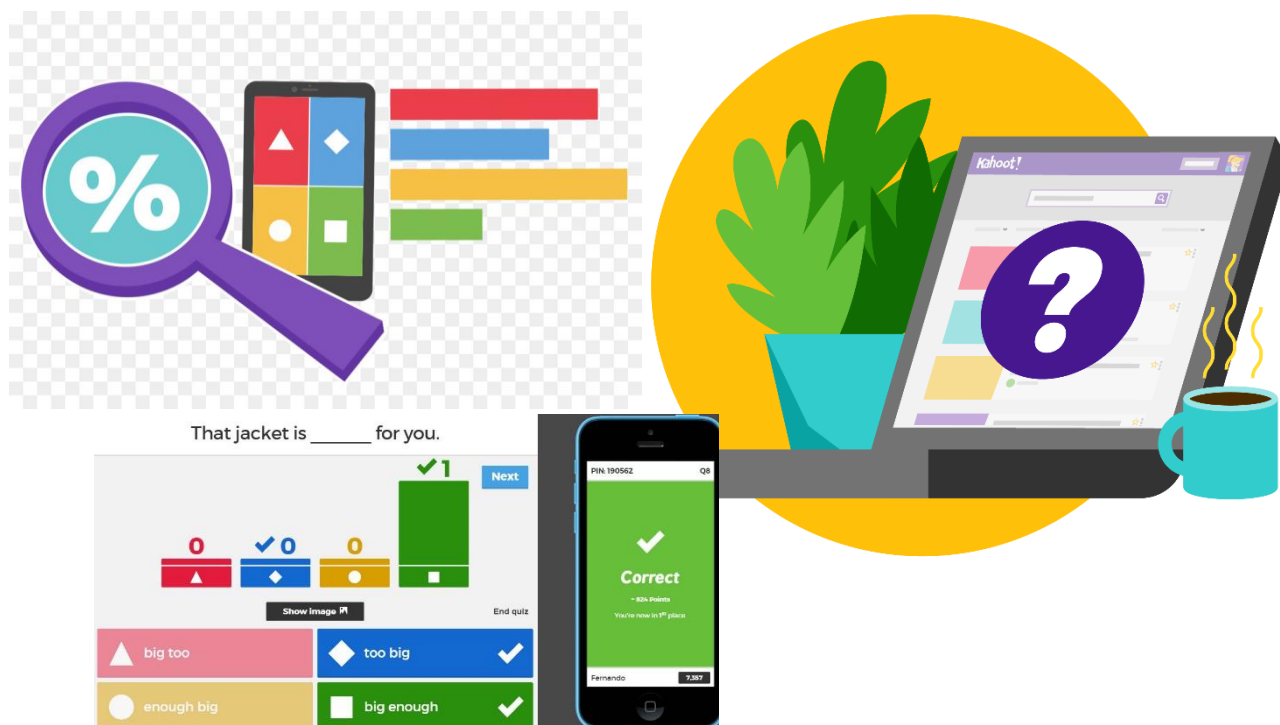


PROYECTO PARA GRUPO DE TRABAJO.  
APRENDIZAJE EDUCATIVO A TRAVES KAHOOT.  
USO DE HERRAMIENTAS M-LERNING EN EL  
AULA.



IES ALMINA (CEUTA)

CURSO 2019/2020



## ÍNDICE

1. PROFESORADO Y DEPARTAMENTOS PARTICIPANTES EN EL GT.....	2
2. JUSTIFICACIÓN.....	2
3. OBJETIVOS.....	3
4. CONTENIDOS.....	4
5. METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE TRABAJO. ....	5
6. ACTIVIDAD DEL GT.....	6
7. CALENDARIO Y HORARIO DE REUNIONES. ....	7

---

### 1. PROFESORADO Y DEPARTAMENTOS PARTICIPANTES EN EL GT.

El presente grupo de trabajo lo forman 6 profesores/as pertenecientes a tres departamentos diferentes dentro del IES Almina.

Dpto. de Física y Química.

- Javier Elorza Guerrero

Dpto. Geografía e Historia

- Rosa María Ruíz León
- Eugenia Fernández García
- José Ignacio Fínez García (coordinador)
- Juan Carlos Franco Cánovas
- Ernesto Diego Fernández Muñoz

Dpto. de Matemáticas.

- Ahmed Aydi Outmani
- Pedro María González Miranda.

### 2. JUSTIFICACIÓN

El profesorado implicado en llevar a cabo este Grupo de Trabajo, lo hace interesado en introducir una herramienta de aprendizaje TIC en el proceso de aprendizaje del alumno/a. Las actividades a desarrollar usando Kahoot como herramienta se incorporan al aula buscando que sean una actividad más con la que trabajar los contenidos de las distintas asignaturas que cada profesor cursa entre los alumnos/as de 1º y 2º de la ESO.

**Kahoot!** es una plataforma gratuita que permite la creación de cuestionarios de evaluación. Es una herramienta por la que el profesor/a 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. Existen 2 modos de juego: en grupo o individual. Las partidas de preguntas, una vez creadas, son accesibles por todos los usuarios de manera que pueden ser reutilizadas e incluso modificadas para garantizar el aprendizaje.

Esta aplicación se engloba dentro del aprendizaje móvil electrónico (*M-learning* en inglés) y de la ludificación (*Gamification* en inglés), permitiendo 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.

### 3. OBJETIVOS.

- Dar a conocer Kahoot como una herramienta de aprendizaje
- Crear cuestionarios Kahoot que sean útiles para trabajar los contenidos de nuestras asignaturas.
- Integrar Kahoot como una herramienta educativa de uso cotidiano
- Fomentar la colaboración e intercambio de experiencias de manera horizontal entre profesores y departamentos.
- Mejorar la Competencia Digital Docente y del alumnado.
- Evaluar los beneficios y resultados del uso de esta herramienta de aprendizaje.

El objetivo principal de este GT es incorporar las herramientas M-Learning, concretamente Kahoot, a la práctica cotidiana en el aula e incluirla dentro del proceso de aprendizaje y enseñanza de los alumnos/as en los niveles de 1º y 2º de la ESO del centro durante este curso. También se busca fomentar la colaboración entre distintos departamentos del centro educativo y la colaboración e intercambio de experiencias e ideas de manera horizontal entre docentes.

Por ellos, nos proponemos dedicar una sesión a usar la herramienta Kahoot en cada una de las unidades didácticas que impartimos a lo largo del curso académico.

Además, se busca desarrollar la Competencia Digital de nuestros alumnos/as. Queremos fomentar el uso de las TIC entre nuestros alumnos/as. Mostrarles las infinitas posibilidades que Internet y Kahoot les ofrecen para adquirir conocimientos. Que los contenidos y materias que adquieren en las aulas son de utilidad para su vida cotidiana. Todo ello, siempre desde el uso responsable de las TIC e Internet, para que nuestros alumnos/as experimenten de primera mano que a través de dispositivos electrónicos, por ejemplo el ordenador, se puede completar el aprendizaje, continuar mejorando y ampliando sus conocimientos y experiencias desarrolladas en clase.

#### 4. CONTENIDOS.

Los contenidos que se trabajarán a través de Kahoot como herramienta de aprendizaje serán los propios de cada una de las asignaturas impartidas en los niveles 1º y 2º de la Enseñanza Secundaria Obligatoria.

Kahoot como herramienta M-Learning.

Utilización y aplicación de Kahoot en clase.

Interacción y practica de Kahoot entre alumnado y profesorado.

Preparación de materiales para Kahoot

Seguimiento de actividades y resultados del rendimiento de los alumnos/as

Encuestas sobre el grado de interés y aceptación de Kahoot entre el alumnado.

Recopilación de información y evaluación de los resultados obtenidos.

Para crear un *Kahoot!* es necesario que el profesor se registre en una web. En ella, podrá crear cuestionarios nuevos, adaptándose así a las necesidades específicas del aula. Además, podrá disponer de un repositorio de cuestionarios creados y publicados en la web por otros usuarios. Una vez que ha creado el cuestionario ofrece a los alumnos un código PIN que les permite acceder al juego en otra página web ([kahoot.it](http://kahoot.it)).

Para empezar a trabajar con *Kahoot!* es tan sencillo como proyectar en clase las preguntas del concurso y los alumnos por medio de sus ordenadores contestan la opción que crean correcta. Al finalizar, cada alumno puede conocer su puntuación y se establece un ranking con las mismas. Esta puntuación dependerá de la cantidad de respuestas correctas, y también de la velocidad de respuesta. El papel del profesor pasa a un segundo plano, siendo los mismos alumnos los protagonistas de la sesión educativa. Las funciones del docente se reducen a ser un mero presentador del juego, presentar y explicar el funcionamiento del mismo; así como leer las preguntas y justificar las respuestas en caso necesario con la meta de aclarar posibles dudas. También el profesor puede establecer un sistema de recompensas para los mejores. La aplicación permite exportar los resultados a Excel o incluirlos en Google Drive, para que el profesor pueda disponer de los mismos, si lo desea, para el proceso de evaluación.

En el caso de la asignatura de Física y Química en el nivel de 2º de la ESO, a través de Kahoot se pueden elaborar cuestionarios para que los alumnos/as trabajen contenidos que van desde Unidades y Magnitudes y sus convertibilidades, hasta los elementos de la Tabla Periódica, pasando por la unidad con los contenidos de formulación.

En el caso de la asignatura de Matemáticas en el nivel 1º de la ESO, a través de Kahoot se pueden elaborar cuestionarios para que los alumnos/as trabajen

los contenidos que van desde los Números Naturales, hasta el Lenguaje Algebraico, pasando por la Geometría.

En el caso de la asignatura de Geo. e Historia en el nivel 1º o 2º de la ESO, a través de Kahoot se pueden elaborar cuestionarios para que los alumnos/as trabajen los contenidos que van desde Accidentes geográficos, conceptos de geografía, acontecimientos históricos, fechas, personajes...

La multitud de posibilidades y adaptabilidad de Kahoot a los contenidos de cada asignatura es muy amplia y permite que; dentro de cada unidad didáctica que se trabaja con los alumnos/as en el aula, se pueda introducir al menos una actividad didáctica o sesión centrada en trabajar a través de esta herramienta M-Learning.

## 5. METODOLOGÍA Y TECNICAS DE TRABAJO.

Para crear un *Kahoot!* es necesario que el profesor se registre en una web. En ella, podrá crear cuestionarios nuevos, adaptándose así a las necesidades específicas del aula. Además, podrá disponer de un repositorio de cuestionarios creados y publicados en la web por otros usuarios. Una vez que ha creado el cuestionario ofrece a los alumnos un código PIN que les permite acceder al juego en otra página web ([kahoot.it](http://kahoot.it)).

Para empezar a trabajar con *Kahoot!* es tan sencillo como proyectar en clase las preguntas del concurso y los alumnos por medio de sus ordenadores contestan la opción que crean correcta. Al finalizar, cada alumno puede conocer su puntuación y se establece un ranking con las mismas. Esta puntuación dependerá de la cantidad de respuestas correctas, y también de la velocidad de respuesta.

El papel del profesor pasa a un segundo plano, siendo los mismos alumnos los protagonistas de la sesión educativa. Las funciones del docente se reducen a ser un mero presentador del juego, presentar y explicar el funcionamiento del mismo; así como leer las preguntas y justificar las respuestas en caso necesario con la meta de aclarar posibles dudas. También el profesor puede establecer un sistema de recompensas para los mejores. La aplicación permite exportar los resultados a Excel o incluirlos en Google Drive, para que el profesor pueda disponer de los mismos, si lo desea, para el proceso de evaluación.

Cada profesor/a participante en este GT elaborará sus *Kahoot* para trabajarlos en clase con sus alumnos/as en cada grupo. Esto no significa que se actúe con descoordinación y completamente por libre. Puesto que en las distintas reuniones del GT se armonizarán unos formatos y pautas generales para confeccionar los *Kahoot* que se vayan a llevar a cabo con los alumnos/as en clase.

El esquema base de trabajo se centra en reuniones del GT de manera periódica bisemanal, (cada 15 días aproximadamente). El lugar de reunión principal será la sala de informática del IES Almina, donde se puede tener acceso a los recursos necesarios para llevar a cabo este GT. Principalmente ordenadores y cañón proyector.

En las reuniones se desarrollarán distintas actuaciones. Principalmente coordinar y colaborar en la elaboración de los *Kahoot*. Controlar que contenidos se están impartiendo y la adecuación de los *Kahoot* a los contenidos enseñados en el aula. Coordinarse para repartir las horas de uso de la Sala de Ordenadores del centro educativo, no solo entre los miembros participantes en el GT, sino con el resto del profesorado.

La previsión es como mínimo llevar a nuestros alumnos/as para trabajar con Kahoot en al menos una de las sesiones de cada unidad didáctica. Preferentemente una vez finalizada cada unidad didáctica, puesto que Kahoot puede ser utilizado como un instrumento de evaluación o como una actividad de refuerzo o ampliación del aprendizaje.

En las reuniones, además de la elaboración de los *Kahoot* se abordaran las posibles dificultades e imprevistos que pueden aparecer durante la progresión del GT. También en las reuniones se incluye un punto de análisis y evaluación de los resultados que se van obteniendo, observar la participación e interés de los alumnos/as en la actividad, intercambio de experiencias entre los profesores/as que utilizamos *Kahoot* en los diferentes grupos...

## 6. ACTIVIDAD DEL GT.

La actividad de este GT “APRENDIZAJE EDUCATIVO A TRAVES KAHOOT. USO DE HERRAMIENTAS M-LERNING EN EL AULA” se inicia con la formación de un grupo de docentes interesados por introducir nuevas herramientas de enseñanza-aprendizaje que dinamicen la práctica didáctica cotidiana y que a través de actividades que fomenten el uso de las TIC presentar un elemento innovador y atractivo para nuestros alumnos/as.

Una vez formado el grupo de profesores/as interesados y comprometidos con este GT, se iniciaría el proceso de reuniones. La primera la constitutiva del GT y a posteriori las que desarrollarían el grueso del GT centradas en la elaboración de los Kahoots, incorporación de esta herramienta M-Learning a la actividad docente con nuestros grupos y su presentación al alumnado que va a desarrollar su aprendizaje con Kahoot. Reuniones posteriores para analizar y evaluar la evolución del GT y las sesiones practicadas en el aula con los alumnos/as... Es decir, la parte práctica en el aula debe ir seguida de las reuniones donde se continúen elaborando Kahoot y analizando los resultados de las prácticas con los alumnos/as.

En las distintas reuniones se expondrán las dificultades, propuestas de mejora, modificaciones e influencias beneficiosas para la práctica docente que se observen durante el desarrollo del GT.

### Fase inicial.

Los integrantes del grupo de trabajo establecen en la primera reunión las bases para trabajar. Se realiza un reparto de tareas y desde un primer momento se indican y estudian las ventajas e inconvenientes que ofrece una herramienta TIC como Kahoot.

### Fase de trabajo con los grupos de alumnos.

Los profesores integrados en el GT seleccionan los grupos que van a trabajar en los niveles de 1º, 2º y 3º de ESO. Cada profesor/a puede elegir como trabajar usando Kahoot los contenidos de la asignatura y en qué momento usar esta herramienta en sus clases.

Cada integrante del GT llevará un registro de las actividades que realiza y una observación de las evidencias positivas y negativas que observe en el uso de Kahoot. La recogida de información será vital para en las reuniones exponer, hacer un seguimiento del GT y comparar los resultados con los del resto de participantes en el GT.

### Fase final.

Todos los aspectos, decisiones y actividades llevadas a cabo se recogerán en una Memoria final del GT como solicita la Unidad de Programas Educativos de la Dirección Provincial de Educación de Ceuta.

## 7. CALENDARIO Y HORARIO DE REUNIONES.

Las reuniones tendrán lugar por las tardes (fuera del horario lectivo), como ya se ha mencionado anteriormente ad supra, con una periodicidad de dos semanas (15 días) como máximo, para tener tiempo de elaborar los Kahoot y llevarlos a la práctica en el aula con los alumnos/as. El lugar de reunión preferentemente será la Sala de Informática del centro. La primera reunión del GT “APRENDIZAJE EDUCATIVO A TRAVES KAHOOT. USO DE HERRAMIENTAS M-LERNING EN EL AULA”, tuvo lugar el jueves 17 de octubre de 2018 para constituir el grupo de trabajo formado por los profesores incluidos en el apartado 1. Partiendo de esta primera fecha se propone el siguiente calendario de reuniones.

- Martes 5 de noviembre de 2019
- Jueves 21 de noviembre de 2019
- Miércoles 4 de diciembre de 2019
- Jueves 19 de diciembre de 2019
- Jueves 9 de enero de 2020
- Lunes 27 de enero de 2020
- Martes 11 de febrero de 2020
- Martes 25 de febrero de 2020
- Lunes 9 de marzo de 2020
- Miércoles 25 de marzo de 2020
- Martes 14 de abril de 2020
- Lunes 27 de abril de 2020 Presentación de la Memoria final del GT.

Se informa de este proyecto para Grupo de Trabajo: “APRENDIZAJE EDUCATIVO A TRAVES KAHOOT. USO DE HERRAMIENTAS M-LERNING EN EL AULA” a la dirección del IES Almina, Ceuta, a fecha del 28 de octubre de 2019.

Vº Bº DEL DIRECTOR

COORDINADOR DEL GT

Fdo. José María García Martín

Fdo. José Ignacio Fínez García