

Título: El efecto motivador de Kahoot como herramienta docente: El caso de la asignatura de Comportamiento del consumidor.

Ramón Cuadrado Marqués

Departamento de Marketing y Comunicación, Facultad de CC. Sociales y de la Comunicación.

ramon.cuadrado@uca.es

RESUMEN: El presente proyecto de innovación tenía por objeto la introducción de la herramienta Kahoot en el aula como instrumento de motivación. El uso de dicha herramienta permite una introducción fácil y rápida de la gamificación en el aula, y además teóricamente permitiría reforzar los conocimientos aprendidos en el aula para tratar de mejorar los resultados del alumnado en los exámenes de la asignatura. Los resultados obtenidos son ambivalentes, ya que han supuesto una mejora en parte de la evaluación del alumnado, pero los resultados globales han empeorado, siendo valorado el carácter motivador de la herramienta por parte del alumnado pero con porcentajes inferiores a lo que cabría esperar. La presente experiencia conduce a recomendar el uso de esta herramienta pero complementarla con otras actividades y precauciones de manera que puedan evitarse los efectos no deseados en el uso de esta aplicación.

PALABRAS CLAVE: Kahoot, Innovación, gamificación, motivación.

INTRODUCCIÓN

La motivación del alumnado es clave para la obtención de mejores índices de resultados académicos. Igualmente, la inclusión de actividades que supongan un reto, y que permitan la interacción del alumno con el profesorado o incluso entre el alumnado mejoran la motivación por el proceso de enseñanza-aprendizaje (Brophy, 2013). La gamificación, es decir, la aplicación de juegos al proceso de aprendizaje, consigue enfocar al alumno en la asignatura con una intensidad y duración que pretenden acercarse al uso recreativo de los videojuegos y juegos en general al adoptar sus elementos esenciales (Deterding et al, 2011).

De esta manera, desde la asignatura de Comportamiento del consumidor se pretende utilizar una herramienta como Kahoot que permita la inclusión de un nuevo reto y del elemento competitivo en el aula para tratar de alcanzar un doble objetivo de motivar al alumno a seguir la asignatura y estudiar de manera constante (y así poder responder correctamente las cuestiones planteadas en cada sesión de Kahoot) y de mejorar los resultados académicos del alumnado en esta asignatura.

LA APLICACIÓN KAHOOT

La aplicación utilizada en este proyecto es Kahoot. Se trata de una herramienta basada en la web y que es de acceso gratuito. Kahoot permite la asunción de dos roles distintos, el del evaluador o creador de los cuestionarios y el alumno o participante en ellos. Hasta este punto la utilidad proporcionada no dista mucho de lo que es posible ofrecer con Google Forms o con las propias herramientas de campus virtual.

La gran aportación de Kahoot se basa en la introducción de un elemento competitivo, ya que no sólo se puntúa el acierto sino también la velocidad de respuesta y, opcionalmente, la concatenación de respuestas acertadas. Además, desde el punto de vista de la usabilidad, es de destacar no sólo la facilidad de uso en el diseño de los cuestionarios sino la facilidad de uso en el aula, ya que al abrir una sesión con un cuestionario ya preparado los alumnos pueden acceder en

cuestión de segundos con sus teléfonos móviles, en los cuales observarán 4 teclas con los colores amarillo, azul, rojo y verde que se identifican con las posibles respuestas proyectadas en pantalla.

No obstante, Kahoot presenta actualmente la limitación de poder recurrir a un máximo de 4 posibles respuestas en los cuestionarios. Esta limitación no representó un problema para el caso que nos ocupa ya que las preguntas tipo test a las que se enfrentan los alumnos en los distintos exámenes de la asignatura tienen precisamente 4 opciones de respuesta.

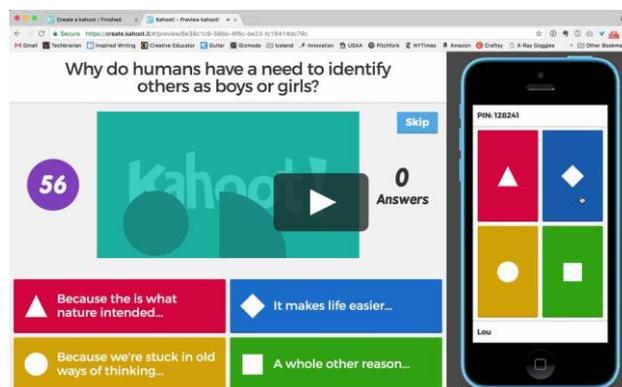


Figura 1. Kahoot, vista de cuestionario y vista de posibles respuestas en el terminal móvil del alumno. Fuente: Lahana, L. Kahoot discussion <https://vimeo.com/224725761> (licencia de reutilización no comercial).

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

La realización de este proyecto ha llevado a distintos resultados tanto positivos como negativos y que se han venido

observando tanto durante el desarrollo de las actividades en el aula como a posteriori durante la evaluación de los cuestionarios y de los resultados de evaluación de los alumnos.

En referencia al desarrollo de la actividad en clase cabe destacar que la puesta en marcha es rápida, no necesitando más de 1 o 2 minutos en que todos los alumnos estuvieran conectados (teniendo en cuenta que en cada sesión participaban más de 60 alumnos). Los únicos problemas detectados en esta parte de la actividad se relacionan con la estabilidad y velocidad de la conexión wifi del centro y de la compatibilidad o velocidad del propio terminal móvil del alumno, cuestiones que es previsible vayan mejorando o desapareciendo a medida que se renueve el parque de dispositivos móviles del alumnado.

La realización de los cuestionarios en sí fue rápida, ya que el tiempo límite de respuesta puede fijarse y esto hace que no se dilate excesivamente la actividad. En el caso de un cuestionario con 10 preguntas el tiempo total, incluida la conexión inicial, no llevaba más de 7 minutos por lo que la velocidad en la implementación de una sesión es un punto positivo a considerar.

Además, otro punto positivo de utilizar Kahoot es que la aplicación permite exportar una hoja de cálculo con el detalle de la actividad por preguntas y su resumen global, separados en distintas pestañas, lo cual facilita la valoración posterior.

No obstante, al tratarse de una actividad competitiva, y de introducir un componente lúdico en el aula, el ruido y posible desorden que pueden generarse hacen que desaconseje realizar este tipo de actividades al inicio o en un punto intermedio de la sesión docente, ya que será difícil volver a centrar la atención en una lección magistral o conseguir que el alumnado se enfoque en cualquier otra actividad que requiera un mínimo de concentración.

En lo referente a los efectos a largo plazo que ha provocado la incorporación de Kahoot a la asignatura, los objetivos eran dos:

1. Mejorar la motivación del alumnado por el estudio diario.
2. Mejorar los resultados del alumnado en los exámenes.

En relación al primer objetivo, la percepción inicial de la inclusión de Kahoot en el aula como herramienta de evaluación suplementaria fue considerada por un 70,9% del alumnado como beneficiosa o muy beneficiosa, reduciéndose hasta el 50,6% los alumnos que pensaban que podía ayudarles a alcanzar sus objetivos personales en la materia. La pregunta explícita acerca de la motivación inicial al estudio diario de la asignatura en relación a la aplicación de Kahoot alcanzó un 65,9%.

En el cuestionario final, que los alumnos respondieron en la última clase del calendario académico, el porcentaje de alumnos que consideraron claramente beneficiosa la aplicación de Kahoot como herramienta de evaluación suplementaria descendió hasta el 50%, lo que supone una caída significativa. Esto puede deberse a la percepción de que la puntuación que podían obtener no compensa las grandes pérdidas de puntuación que suponen trabajos no entregados o con un rendimiento bajo, los cuales han sido más numerosos

durante este curso académico que en ejercicios anteriores. Sólo el 17% del alumnado mantenía que Kahoot le había ayudado a alcanzar sus objetivos en la materia de Comportamiento del consumidor, y sólo el 20,7% mantenía la afirmación de que Kahoot le había motivado al estudio diario.

Sin embargo, al preguntar directamente por la motivación del alumno frente a la asignatura un 32% había mejorado parcial o totalmente su valoración frente al 22,6% que la había empeorado parcialmente o el 0,9% que afirmaba con total rotundidad que había empeorado totalmente.

Adicionalmente, un 17,9% del alumnado sostiene que sus resultados han sido mejores al haber contribuido Kahoot a mantener un estudio diario de la asignatura y el 30,8% considera que su percepción de la asignatura ha mejorado gracias a Kahoot.

A la hora de valorar la consecución del primer objetivo es necesario tener en cuenta varios factores:

- La incidencia de los resultados de los dos parciales de la asignatura, en los cuales las preguntas de desarrollo provocaron una proporción de suspensos bastante elevada, especialmente frente a la parte tipo test.
- El cuestionario de evaluación final del proyecto de innovación fue respondido por un número claramente superior (106 frente a 79) debido a que se hizo en una sesión de exposición de trabajos y por lo tanto de asistencia controlada, por lo que muchas respuestas son de alumnos que no han participado de manera activa en el sistema de evaluación continua.
- El poder de motivación de Kahoot como herramienta es dependiente de las recompensas que se ofrecen (muy limitadas y con poco valor en este caso) y del resultado obtenido por el alumno.

En consecuencia, y teniendo en cuenta cada uno de estos factores, creo que la inclusión de Kahoot ha incidido de manera positiva en la motivación del alumnado, al menos en aquellos que participan de manera activa en el proceso de docencia-aprendizaje y que la inclusión de Kahoot en el aula es una práctica a mantener en relación a este primer objetivo.

En relación al segundo objetivo, mejorar los resultados de los alumnos en los exámenes, también admite una valoración de factores que es preciso tener en cuenta:

- Por una parte el doble formato de examen (test y preguntas de desarrollo), ya que el propio diseño de la herramienta Kahoot hace que se identifique de manera clara con uno solo de dichos formatos, el tipo test.
- El propio desempeño del grupo de alumnos, que puede variar entre distintos ejercicios y que no guarda relación con el sistema de evaluación o el diseño del curso, especialmente teniendo en cuenta que la única variación respecto al curso 2017-2018 ha sido la inclusión de Kahoot.

En este sentido, al valorar los resultados a Junio de 2018 y Junio de 2019 valorando los resultados finales por parciales (los alumnos pueden eliminar materia en cada uno de ellos) arroja cifras que hacen que el valor de este proyecto no sea fácilmente determinado. Es necesario indicar que se exige una nota igual o superior al 40% de la sección tipo test y de la sección de desarrollo para poder superar un parcial. Por una parte prácticamente se mantiene el número de suspensos en

el tipo test en el primer parcial de un año a otro, y sin embargo sube en el caso del segundo parcial. Este resultado tomado de manera aislada podría hacernos ver que la inclusión de Kahoot ha tenido un nulo efecto sobre el rendimiento del alumnado o incluso que lo ha mermado. Sin embargo, la ratio de suspensos por el tipo test frente a la parte de desarrollo (suspensos por test/suspensos por desarrollo) ha bajado del 700% al 122% para el primer parcial y del 433% al 194% para el segundo parcial. La bajada de rendimiento ha sido más que notable precisamente en el área en la que Kahoot no tiene incidencia directa.

Por esta razón, y en base a comentarios de compañeros docentes en el mismo curso que acusan la bajada de rendimiento del grupo 18/19 frente al 17/18, de no haberse implementado este proyecto los resultados podrían haber sido incluso peores en la parte tipo test de cada parcial.

Finalmente, a modo de conclusión, se recomienda observar los siguientes puntos en la implementación de Kahoot en una asignatura:

- Incluir un sistema de recompensas que tenga valor para el alumno.
- Incluir preguntas de dificultad al menos similar, y recomendable de un nivel superior, al que vayan a incluirse en el examen.
- Limitar el tiempo de respuesta para evitar consultas.
- Adoptar alguna medida de refuerzo para las pruebas prácticas o de desarrollo que vayan a incluirse en el examen, dado el riesgo de que el alumno identifique las preguntas en Kahoot con el nivel del examen.
- Comentar los resultados de cada sesión en la siguiente clase, especialmente si han sido negativos.

REFERENCIAS

1. Brophy, J. *Motivating students to learn*. Routledge, 2013.
2. Deterding, S, et al. From game design elements to gamefulness: defining gamification. En *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments*. ACM, 2011. p. 9-15.
3. Lahana, L. Kahoot discussion. <https://vimeo.com/224725761> Consultado en Septiembre de 2019.

AGRADECIMIENTOS

Al alumnado de la asignatura Comportamiento del consumidor en el curso 2018-2019 por su colaboración y su contribución a la mejora de la asignatura.