



## Herramientas de colaboración para dinamizar el proceso enseñanza-aprendizaje por medio de MS Forms y Kahoot!.

### resumen

Introducción Nos encontramos con muchas herramientas que podemos utilizar para dinamizar el proceso enseñanza-aprendizaje, a través de ellas podemos generar aprendizajes significativos, si realizamos una búsqueda encontramos un sinfín de propuestas, lo importante es elegir aquellas que se puedan utilizar según la naturaleza de las asignaturas que se imparten, también es importante conocer bien la herramienta para utilizarla de forma correcta. A partir del Covid 19, se ha intensificado la búsqueda de herramientas que sean innovadoras, dinámicas y despierten el interés de los estudiantes por el estudio y que a su vez, permitan conocer el avance de dominio de los contenidos y realizar un feedback o retroalimentación. La UNED ofrece herramientas de colaboración que podemos utilizar los profesores como apoyo a la tutoría, entre las que se encuentra Microsoft Forms. Microsoft Forms (MS Forms), es una herramienta intuitiva que fomenta la creatividad, permite crear formularios y encuestas, los resultados se pueden conocer en el mismo momento de su realización, una de las novedades es que permite generar un código QR que se puede incluir en el archivo que se utilice durante el desarrollo de la tutoría y los estudiantes con sus dispositivos móviles pueden escanearlo y responder. También permite incluir enlaces a las grabaciones de las tutorías, fomentando con ello la interactividad. Como se ha indicado anteriormente, permite analizar los resultados en tiempo real, también descargarlos en un archivo Excel para las acciones que se consideren más conveniente como registro de avance de los estudiantes, etc. La segunda herramienta que se ha utilizado es Kahoot! es un servicio web de educación social y gamificada, ha sido diseñado con fines educativos, de carácter lúdico, tiene como objetivo aprender divirtiéndose. La aplicación permite crear test, recompensa los progresos y establece un ranking con podio para premiar a los que han conseguido la mayor puntuación. Para utilizar Kahoot! el profesor requiere crear una cuenta, es un proceso rápido y sencillo, el acceso es gratuito, una vez que tenga acceso, hay que crear el test, configurar las reglas y el tipo de juego (todos contra todos o por equipos) y obtener el PIN. Los jugadores, en nuestro caso los estudiantes, pueden unirse al juego con un código PIN, visitando Kahoot.it, desde otro ordenador, con la aplicación móvil para Android o para iPhone y iPad. Se puede generar un informe de los estudiantes que han realizado la actividad para su análisis. La combinación de las dos herramientas colaborativas para la enseñanza virtual MS Forms y Kahoot! permiten al profesorado programar actividades dinámicas e interactivas para los estudiantes y evaluar los trabajos empleando rúbricas y encuestas online. Ambas herramientas fomentan el aprendizaje online y ofrecen un informe que permite realizar el análisis además de registrar el avance de los estudiantes. Métodos Dentro de la metodología que se ha utilizado durante el desarrollo de las clases tutorías con los estudiantes del Curso de Acceso, Grado en Educación Social y Grado en Pedagogía, ha sido el siguiente: primero que nada, hay que señalar que uno de los recursos que más hemos utilizado es la plataforma AVIP de INTECCA, las tutorías se han realizado en las modalidades: presencial, por streaming y en diferido, con el propósito de conocer los conocimientos previos de los estudiantes y dinamizar el desarrollo de las clases, se aplica como evaluación diagnóstica al inicio del curso, la información obtenida permite conocer las fortalezas y debilidades en los contenidos, y realizar los cambios en el Plan de Acción Tutorial (PAT), durante el desarrollo de las clases se aplica una evaluación formativa para conocer el dominio de los temas y al final se realiza una evaluación formativa dos semanas antes de comenzar los exámenes. Los instrumentos que se utilizan para realizar la evaluación en los tres momentos es a través de los formularios y encuestas de las herramientas MS Forms y Kahoot!. También se han utilizado las dos herramientas colaborativas como instrumento para crear rúbricas para que el estudiante puede autoevaluar el trabajo antes de entregarlo en la plataforma del curso. El objetivo es fomentar el interés, la participación e introducir elementos de gamificación para motivar a los estudiantes combinando las dos herramientas colaborativas MS Forms y Kahoot!. Con el propósito de que todo el alumnado responda a los formularios, encuestas y tests, se cuelga el QR y el enlace de la actividad en el foro grupo tutoría. Resultados La utilización de las dos herramientas colaborativas MS Forms y Kahoot! ha sido muy gratificante, los estudiantes se han encontrado motivados, han profundizado más en el dominio de los contenidos a través de una forma dinámica, motivante y lúdica. Los informes obtenidos de cada actividad son satisfactorios. Por petición de los estudiantes, se han diseñado preguntas de examen como repaso de los contenidos y apoyo a la preparación de los exámenes. Nuestra actividad docente no es fácil, requiere de un mayor compromiso

### palabras clave

Aprendizaje significativo,  
enseñanza virtual, MS Forms,  
Kahoot!

cada día para motivar a los estudiantes en la adquisición de nuevos conocimientos y reestructuración de los existentes, a través de la utilización de diferentes herramientas colaborativas y estrategias de enseñanza-aprendizaje que les permitan alcanzar el crecimiento intelectual para lograr sus metas. Mi principal meta es generar aprendizajes significativos, fortalecer las competencias y lograr un cambio de paradigma en mis estudiantes. Con las herramientas de cooperación MS Forms y Kahoot ¿Qué competencias pueden desarrollar los profesores y estudiantes?

## autores

Isabel Corina Maciel Torres

UNED

Educación (Dpto. )

---