

ACTIVITAT D'AULA

AVALUACIÓ DELS APRENENTATGES

MITJANÇANT KAHOOT

Autora: Pilar Sanz Cervera.

Aquesta activitat, que correspon a l'assignatura Necessitats Educatives Especials dels Graus en Mestre/a en Educació Infantil i Mestre/a en Educació Primària, s'ha elaborat gràcies al contracte de personal investigador en formació ACIF/2015/218.



Esta obra està baix una llicència de Creative Commons
Reconeixement-NoComercial-SenseObraDerivada 4.0 Internacional.

Dintre del procés d'avaluació continuada, al finalitzar cadascun dels temes de l'assignatura de Necessitats Educatives Especials dels Graus de Mestres en Educació Infantil i Educació Primària, es va proposar que els mateixos alumnes per grups de treball elaboraren un breu qüestionari d'avaluació per tal de comprovar si havien assolit els conceptes clau més teòrics de cada tema.

Amb aquest objectiu, cada grup de treball, es va responsabilitzar d'elaborar un qüestionari d'avaluació tipus test amb 10 preguntes, de manera que cada grup elaborava el qüestionari de tan sols un tema de l'assignatura, però tots els alumnes participaven de manera activa al respondre aquest qüestionari.

Per a realitzar aquesta activitat es va fer ús de l'aplicació Kahoot!, una plataforma gratuïta que s'inclou dintre de l'aprenentatge mòbil electrònic i de la gamificació, de manera que permet la creació de qüestionaris d'avaluació, com si es tractessin d'un concurs. Aquesta motivadora aplicació permet reforçar els aprenentatges d'una manera lúdica i divertida, on els alumnes adopten el rol de concursants.

Els alumnes trien el seu àlies o nom d'usuari i contesten a una sèrie de preguntes per mitjà d'un dispositiu mòbil. En aquest cas, es va donar la premissa de què inclogueren el seu nom i cognoms, ja que es tractava d'una activitat avaluable però es pot participar de manera anònima o amb noms inventats.

Existeixen 2 maneres de joc: en grup o individual. En aquesta activitat, la creació de les preguntes va ser per grups però els alumnes responien a les preguntes de manera individual per tal de comprovar l'aprenentatge que cadascú havia adquirit.

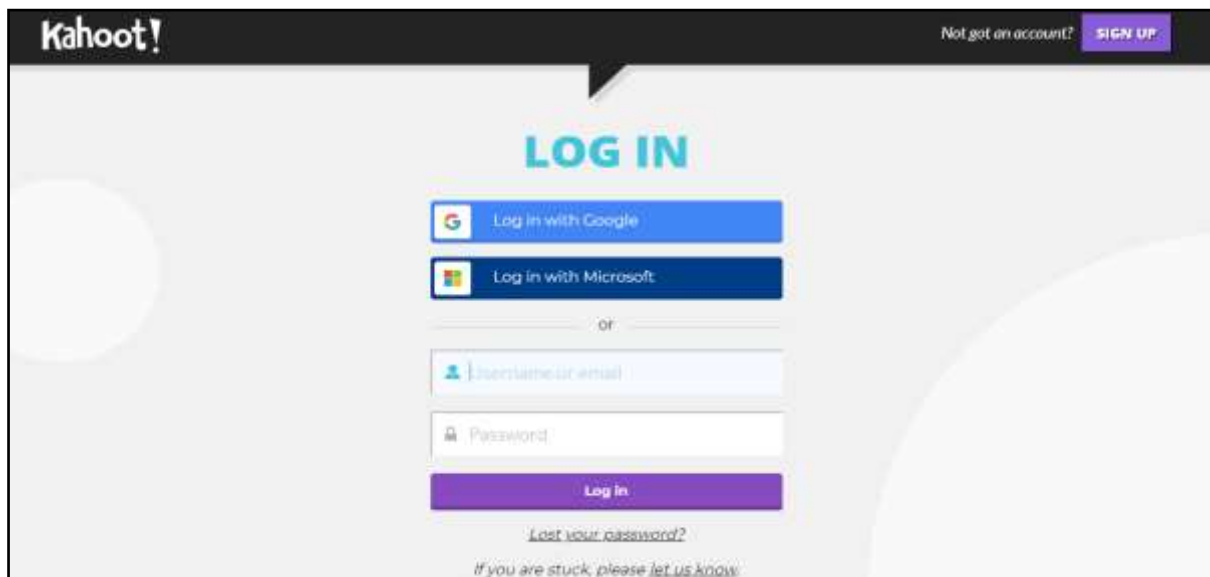
La finalitat de l'activitat és doble, ja que d'una banda els alumnes comproven si han assolit els conceptes clau; i, d'altra banda, els permet treballar més a fons el tema a partir del qual han d'elaborar les preguntes, ja que l'elaboració de qüestions és un aspecte que implica una comprensió elevada del contingut. En alguns casos, les preguntes eren incomprensibles o no estaven ben elaborades, de manera que després de realitzar l'activitat, es debatia en gran grup com poder reformular algunes de les qüestions.

Cal considerar que els qüestionaris, un cop creats, són accessibles per a tots els usuaris, de manera que les preguntes poden ser reutilitzades, i fins i tot modificades per garantir l'aprenentatge. També es pot modificar el temps de compte enrere, les possibles respostes i es poden afegir fotos o vídeos.

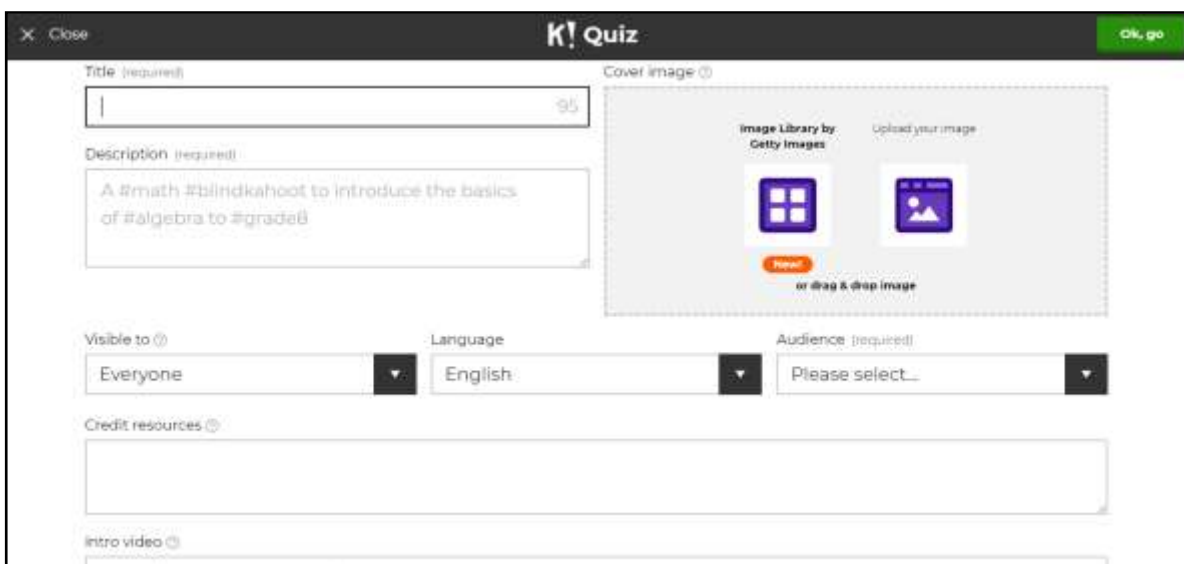
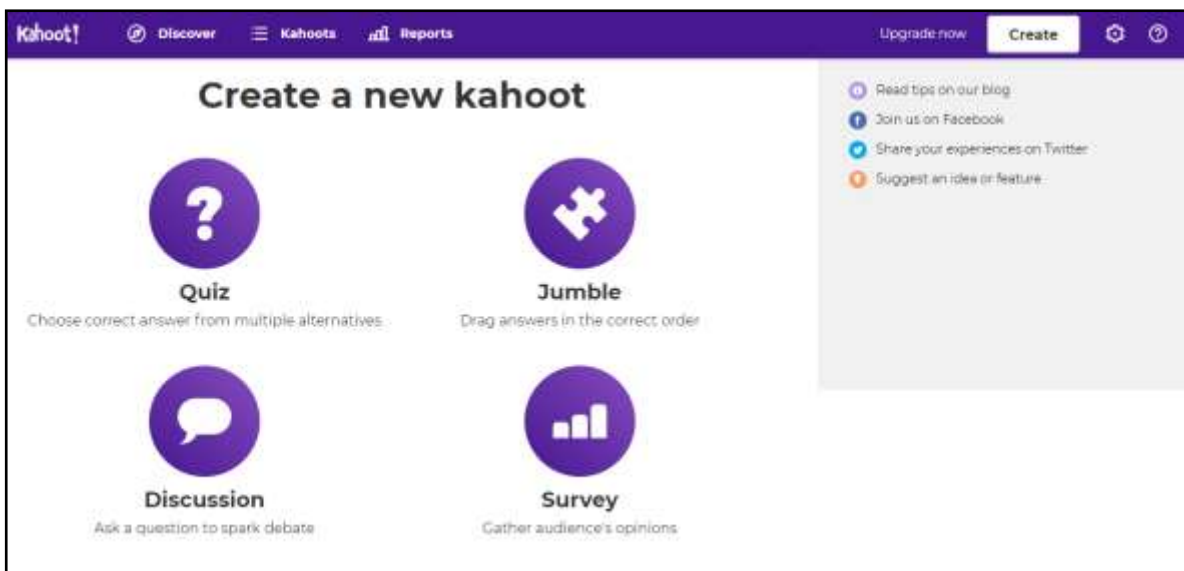
Al finalitzar el qüestionari, el mateix programa genera un document excel amb les puntuacions que obtenen cadascun dels participants. Aquest document ens permet comprovar si s'han assolit els continguts o quins aspectes caldria treballar amb major profunditat.

Per a la creació del qüestionari, cal accedir a la pàgina web: <https://create.kahoot.it/login>

1r. Cal enregistrar-se.

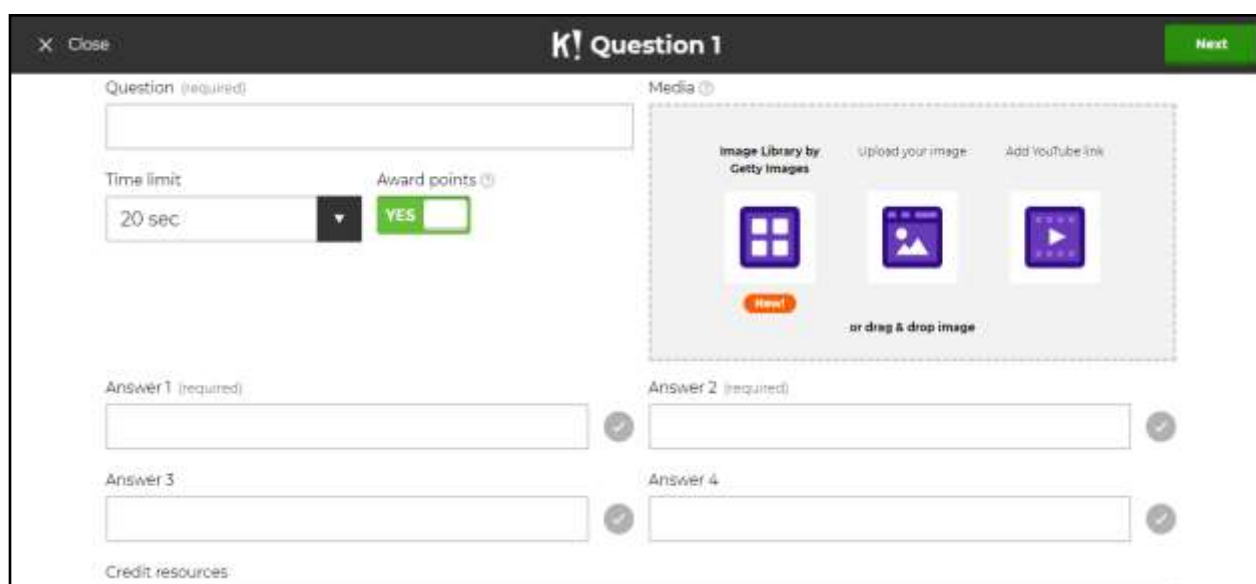
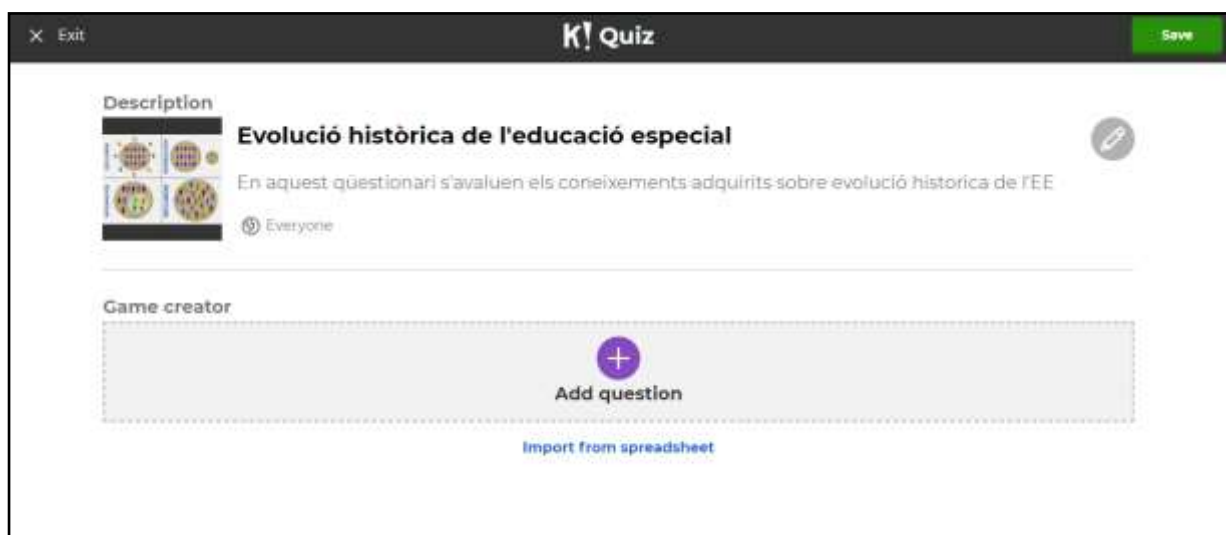


2n. Una vegada dintre de la plataforma, cal prémer el botó “crear” i escollir el tipus d’activitat que es vol elaborar. En aquest cas, es va fer ús del “quiz” per elaborar preguntes de resposta múltiple.



En aquesta pantalla s'inclou el títol del qüestionari, una breu descripció, així com l'idioma, audiència, i també es pot carregar una imatge o un vídeo de presentació.

3r. Una vegada carregada aquesta informació, es clica sobre el botó superior de l'extrem dret: "Ok, go"; i comença el procés d'elaboració de cadascuna de les preguntes.



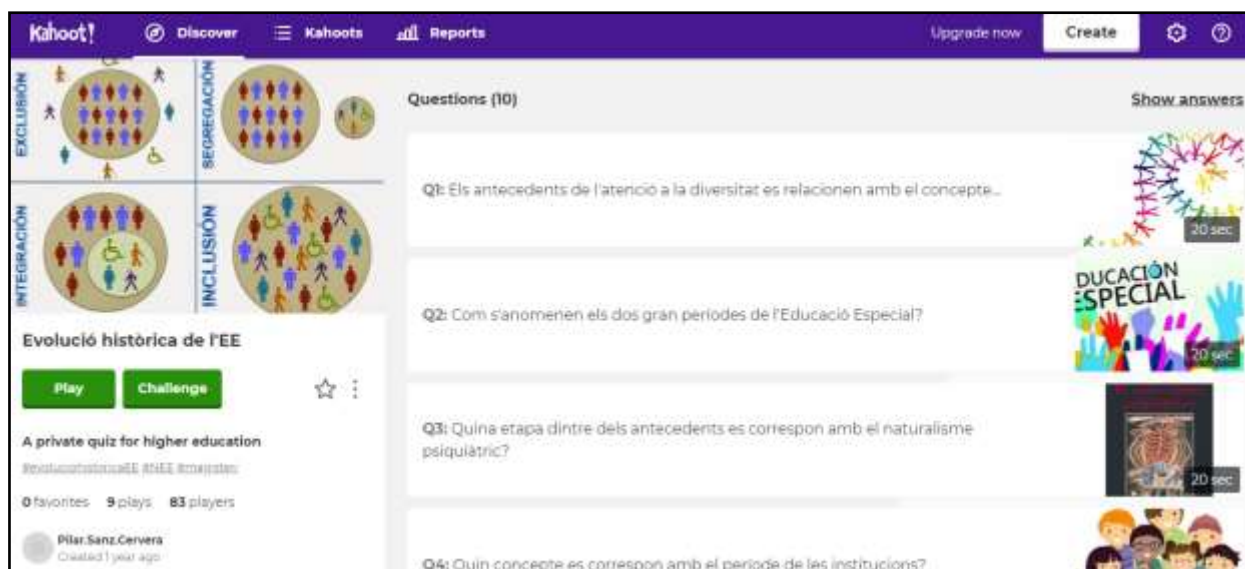
Es pot incloure la pregunta amb almenys dues alternatives de resposta, l'opció de temps límit per a respondre és opcional, i també es pot incloure o bé una imatge o bé un vídeo per a cada pregunta. Cal marcar en aquest pas la resposta correcta clicant el tic que s'inclou a l'esquerra de cada quadre de resposta. Tan sols serà possible marcar un d'aquests tics.

4t. Una vegada creada la primera pregunta, es van afegint totes les preguntes seguint el mateix procediment.

Al finalitzar totes les qüestions, es guarda el qüestionari elaborat mitjançant el botó de color verd anomenat “save” que s’inclou a la dreta de la barra superior.

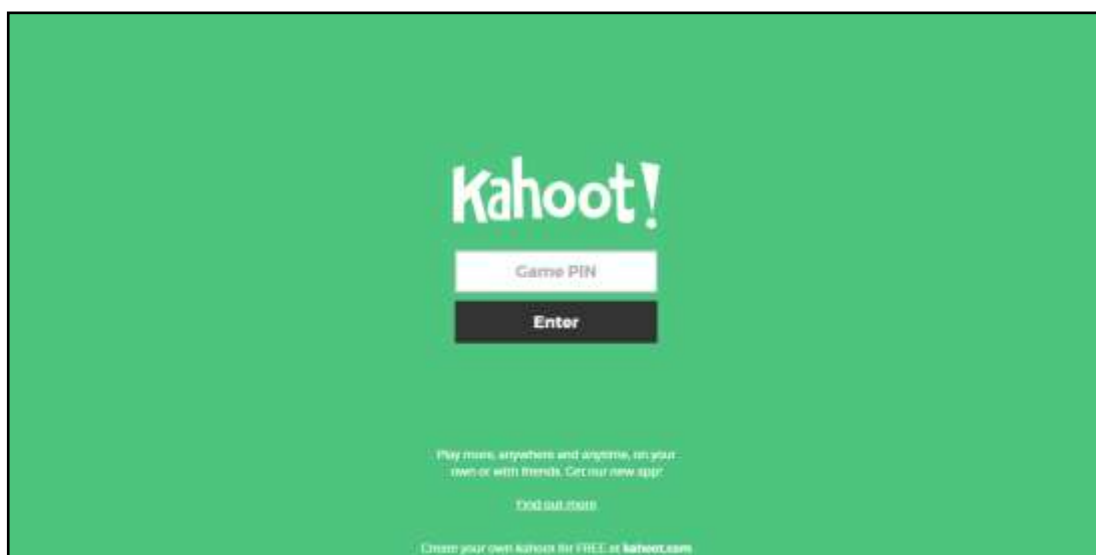
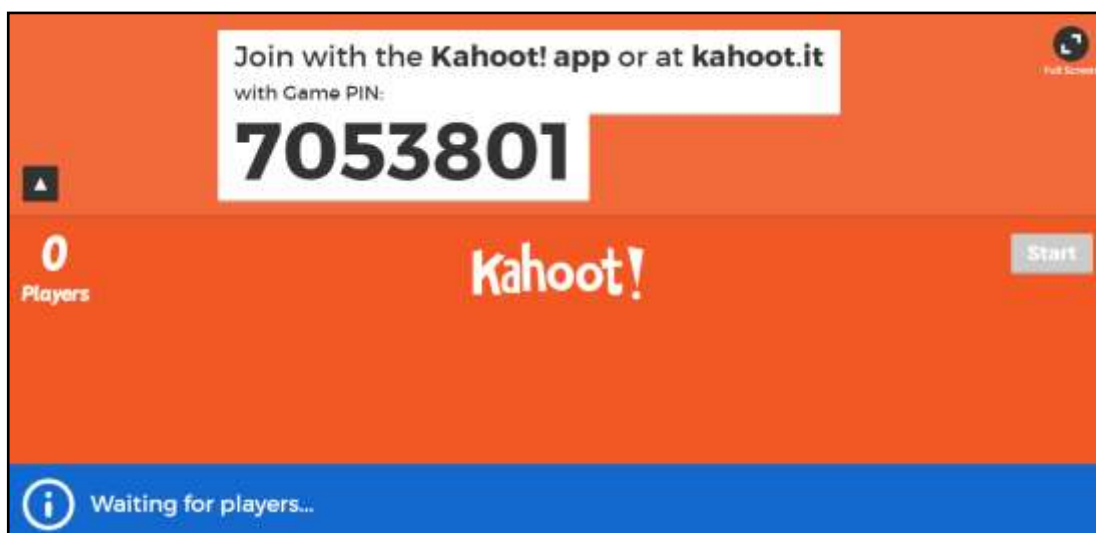


5é. Després d'elaborar el qüestionari, tan sols cal prémer el botó “play” i escollir la modalitat de joc individual o grupal.





6é. El programa genera un número PIN que és el nombre d'accés que els participants han de marcar una vegada accedeixen a través del seu dispositiu mòbil a www.kahoot.it, a més d'incloure un nom.



7é. Una vegada dintre tots els participants, comença el joc.

Evulció històrica de l'EE

10 questions
Are you ready?

Question 1 of 10

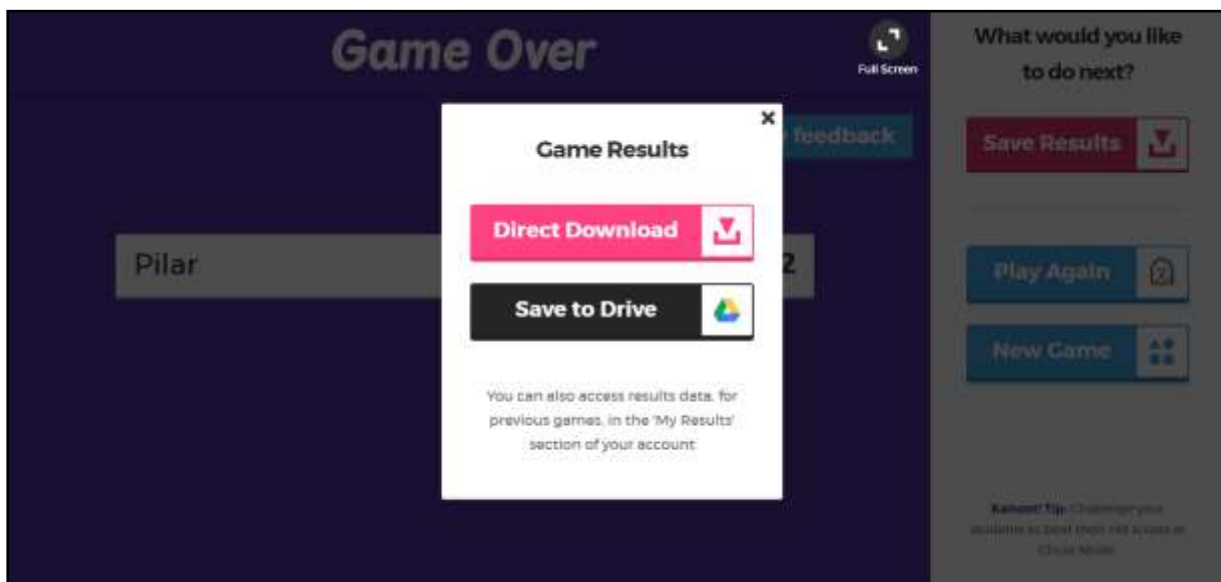
Els antecedents de l'atenció a la diversitat es relacionen amb el concepte...

Win up to 1,000 points!



Els participants hauran de marcar al seu dispositiu mòbil la resposta que consideren correcta. Al dispositiu mòbil tan sols apareixen els quadres de colors. La pregunta l'han de llegir des de la pantalla.

8é. Al finalitzar el joc, és possible descarregar l'arxiu excel amb els resultats, on es comptabilitza nombre de respostes correctes/incorrectes i temps de resposta.



Més enllà de la competició que es pot generar, aquesta és una ferramenta lúdica i motivadora que ens permet treballar la formulació de qüestions i comprovar si s'han assolit els conceptes clau.