

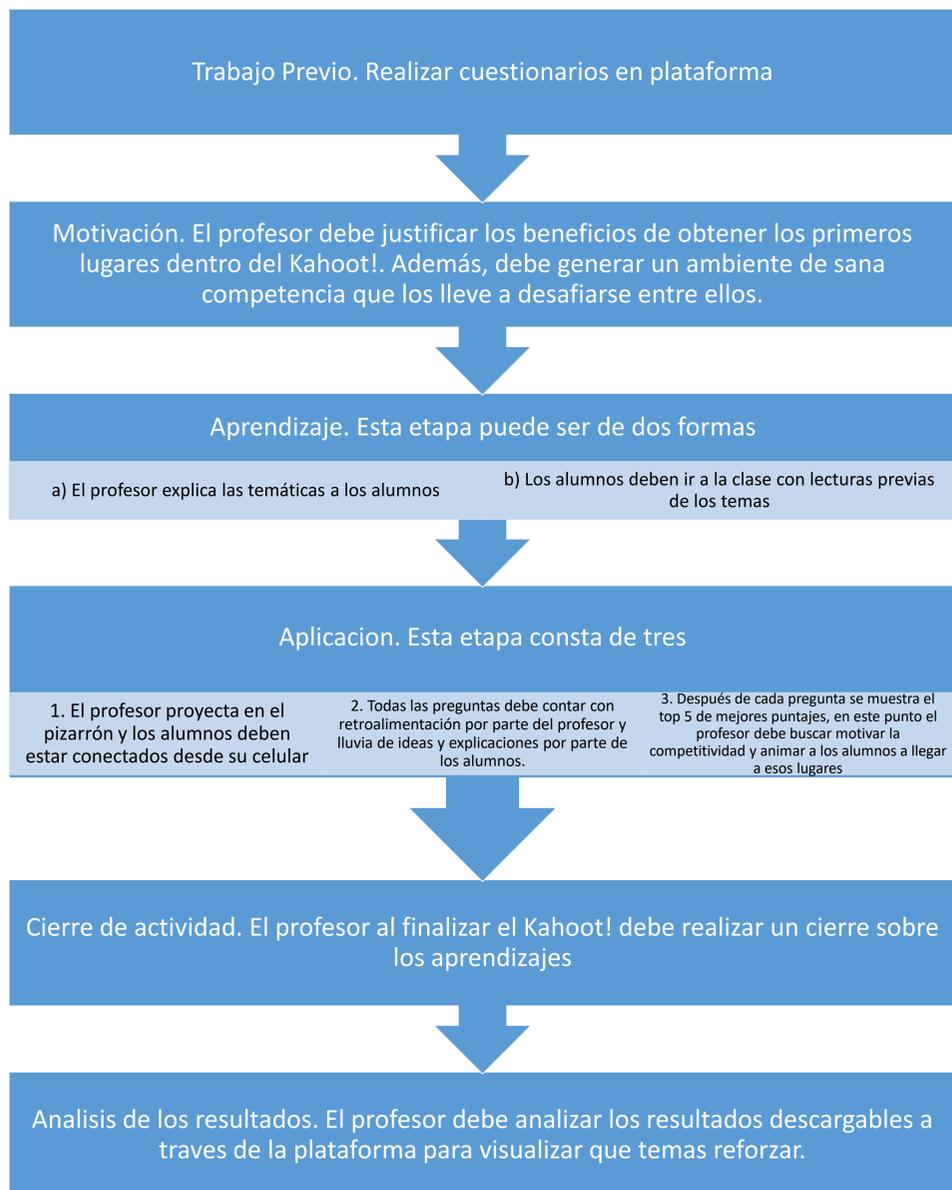


## Uso de la herramienta Kahoot! Para la realización de pruebas rápidas para los cursos del departamento de administración

### INTRODUCCIÓN

El proyecto consistía en desarrollar distintos cuestionarios a través de la plataforma Kahoot! sobre las temáticas de los cursos de Gestion de Empresa y Control de Gestion para los alumnos de Ingeniería Comercial de la Facultad de Ciencias Economicas y Administrativas. Una de las principales características de la herramienta Kahoot! Es que estos cuestionarios se pueden responder desde el celular, que es un gadget que todos los alumnos hoy en día tienen. Además, la plataforma presenta los resultados en forma de concurso, detallándose quienes son los primeros lugares, motivando a estos a leer cuidadosamente y contestar lo más rápido que puedan para generar una cantidad de puntos. Por otro lado, la plataforma permite detener el juego para analizar con el grupo los resultados obtenidos en cada pregunta, lo que genera una retroalimentación inmediata y efectiva sobre las temáticas del curso.

### METODOLOGÍA



### OBJETIVOS

Utilizar la herramienta Kahoot! Para la aplicación de pruebas rápidas en la materia de control de gestión y gestión de empresa, permitiendo una mejor integración y aprendizaje de los estudiantes a través de un ambiente de estudio innovador.

### RESULTADOS

Previo aplicación	Durante la aplicación	Finalizada la aplicación
<ul style="list-style-type: none"> <li>Al ser una actividad no evaluativa se sintieron mas relajados y seguros al contestar.</li> <li>Al saber que contaban con una recompensa si quedaban dentro de los 3 primeros lugares, esto los motivo a estudiar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El ambiente que se generaba durante la aplicacion era positivo y se sintieron motivados.</li> <li>La retroalimentacion realizada a cada pregunta les permitio resolver dudas o afianzar conocimiento previo.</li> <li>El proceso de lluvia de ideas entre los alumnos permitio visualizar cual fue mi error mas claramente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El uso de la herramienta Kahoot! les permitio fortalecer el conocimiento sobre las diferentes tematicas</li> <li>El ambiente genera permitio mejorar las relaciones con otros compañeros</li> <li>Se sintieron mas motivados a entender las temáticas con la finalidad de poder ganar o estar en los primeros 5 puestos.</li> </ul>

### CONCLUSIONES

Con el uso de la herramienta Kahoot! Me pude percatar que muchas veces los alumnos no se sientes motivados a realizar las diferentes actividades, por lo que un aspecto que saca lo mejor de ellos es que la plataforma presente los primeros lugares. Por otro lado, al ser un concurso se genero un mejor ambiente entre ellos y su relación conmigo como maestro, dando un paso importante en la confianza y que tuvo implicaciones positivas en todas las clases, motivando la participación y confianza de realizar preguntas sobre dudas que tenían