

Buenas prácticas de gamificación con Kahoot en educación infantil

Alfabetización Digital y Ciudadanía Digital | Habilidades en el uso de herramientas digitales

Descripción del Curso

Este curso desarrolla habilidades para el uso de herramientas digitales en contextos educativos, con un enfoque especial en educación infantil. Está dirigido a estudiantes mayores de 17 años y a docentes interesados en integrar tecnologías de forma segura y eficaz en la práctica pedagógica.

El curso se organiza en cuatro unidades que combinan fundamentos teóricos, prácticas de aula y estrategias evaluativas. Cada unidad propone actividades, criterios y herramientas que permiten diseñar, aplicar y evaluar intervenciones pedagógicas con tecnología. En particular, la Unidad 4 se centra en la construcción de un plan de evaluación con indicadores observables para medir el aprendizaje y la participación durante las actividades con Kahoot en educación infantil. Se contemplan herramientas simples de registro (checklists, matrices de observación, rúbricas básicas) y criterios para retroalimentar a docentes y familias, con una visión formativa orientada a la mejora de la práctica pedagógica. El enfoque es práctico y orientado a evidencias, con énfasis en la observación, registro de datos y comunicación clara entre todos los actores involucrados.

Competencias

- Analizar, diseñar y aplicar planes de evaluación que integren herramientas digitales en contextos de educación infantil. - Definir indicadores observables de aprendizaje y participación para actividades con Kahoot y otras plataformas, alineados con objetivos didácticos. - Diseñar herramientas de registro simples (checklists, matrices de observación, rúbricas básicas) para recolectar evidencias de aprendizaje. - Proponer planes de evaluación formativa y sumativa que incluyan retroalimentación a docentes y familias para apoyar la mejora continua del proceso educativo. - Utilizar datos de participación y rendimiento para ajustar estrategias pedagógicas en cursos y talleres con herramientas digitales. - Garantizar prácticas seguras, éticas e inclusivas en el uso de tecnologías en educación infantil, cuidando la privacidad y el bienestar de las niñas y niños. - Comunicar resultados de evaluación de manera clara y comprensible para niños, docentes y familias, fomentando la reflexión y la autorregulación del aprendizaje.

Requerimientos

- Acceso a un dispositivo digital con conexión a internet y capacidad para ejecutar Kahoot (PC, tablet o smartphone). - Cuenta o acceso a Kahoot y disponibilidad para crear y/o usar cuestionarios en línea. - Disponibilidad de tiempo para planificar, ejecutar y evaluar actividades con integración de herramientas digitales. - Conocimientos básicos de navegación web, manejo de archivos y lectura de instrucciones. - Capacidad para registrar observaciones y evidencias de aprendizaje mediante listas de verificación, matrices de observación o rúbricas simples. - Compromiso con prácticas éticas, inclusivas y respetuosas de la privacidad y seguridad de los niños.

Unidades del Curso

Unidad 1: Unidad 1: Fundamentos de gamificación y Kahoot en educación infantil

Objetivos de Aprendizaje

- Reconocer los principios clave de la gamificación y aplicar adaptaciones para atender la diversidad e inclusión en educación infantil.
- Analizar buenas prácticas de diseño de Kahoot para niños pequeños, incluyendo ritmo, pregunta adecuada a la edad y feedback efectivo.
- Identificar posibles riesgos y límites de la gamificación para evitar sobreestimulación y sesgos.

Contenidos Temáticos

1. **Principios de gamificación en educación infantil:** breve revisión de motivación, autonomía, competencia y relación (-socialización) en niños pequeños.
2. **Kahoot en el aula infantil:** interfaz, seguridad, adecuación etaria y manejo de la secuencia de juego.
3. **Diversidad e inclusión:** adaptaciones para diferentes ritmos, necesidades sensoriales y estilos de aprendizaje.

Actividades

- **Actividad 1: Exploración de principios de gamificación** - Revisión de lecturas breves sobre motivación y juego en el aprendizaje. Se identifican principios aplicables a Kahoot en infantil. Puntos clave: motivación intrínseca, feedback inmediato, retos apropiados y socialización. Aprendizajes: capacidad para extraer principios útiles para el diseño de actividades con Kahoot.
- **Actividad 2: Observación de Kahoot real para niños pequeños** - Visualización de una sesión modelo y análisis de qué elementos funcionan con niños de educación inicial. Puntos clave: ritmo, duración, claridad de instrucciones, seguridad. Aprendizajes: reconocer señales de atención y participación adecuadas para la edad.
- **Actividad 3: Adaptaciones para inclusión** - Discusión en grupos sobre adaptaciones (tamaño de textos, imágenes, tempo de juego, opciones de respuesta y lenguaje sencillo). Puntos clave: accesibilidad, lenguaje claro y opciones de respuesta amplia. Aprendizajes: capacidad para proponer adaptaciones para diversidad.
- **Actividad 4: Elaboración de normas de participación** - Creación de normas cortas y positivas para el uso de Kahoot en infantil. Puntos clave: reglas de turnos, respeto, tiempo de respuesta, y límites para evitar sobre estímulo. Aprendizajes: habilidades de diseño de normas que faciliten un ambiente inclusivo.

Evaluación

Se evaluará el logro del OBJETIVO GENERAL a través de:

- Rúbricas de análisis de principios de gamificación y adecuaciones para inclusión (formativa).
- Revisión de las normas de participación creadas por cada grupo.

- Participación en las discusiones y aportes en la identificación de riesgos y límites de la gamificación.

Unidad 2: Unidad 2: Diseño de secuencias de Kahoot para una unidad didáctica en educación infantil

Objetivos de Aprendizaje

- Definir objetivos de aprendizaje claros para cada actividad dentro de la unidad, alineados con el currículo de educación infantil.
- Especificar criterios de éxito y diseñar rubricas simples para la evaluación formativa.
- Planificar una secuencia de actividades con Kahoot que favorezca la participación, la colaboración y la retroalimentación oportuna.

Contenidos Temáticos

1. **Planificación de secuencias didácticas con Kahoot:** cómo estructurar actividades en bloques con objetivos y evaluación continua.
2. **Objetivos y criterios de éxito:** cómo traducir objetivos en indicadores observables y criterios de logro.
3. **Evaluación formativa en contextos con Kahoot:** herramientas de seguimiento, registro y retroalimentación.

Actividades

- **Actividad 1: Taller de diseño de unidad didáctica** - Selección de un tema y definición de una unidad didáctica; se especifican objetivos y resultados esperados. Puntos clave: coherencia entre objetivos, actividades y evaluación. Aprendizajes: capacidad de planificar de forma integral una unidad con Kahoot.
- **Actividad 2: Definición de criterios de éxito** - Elaboración de criterios de éxito y una rúbrica simple para una actividad de Kahoot. Puntos clave: indicadores observables como participación, comprensión y uso de vocabulario nuevo. Aprendizajes: claridad en la evidencia de aprendizaje.
- **Actividad 3: Secuenciación de actividades** - Construcción de una secuencia con Kahoot para distintos momentos (inicio, desarrollo, cierre) y tiempos estimados. Puntos clave: distribución temporal y transición entre actividades. Aprendizajes: capacidad de planificar ritmos de clase que mantengan el interés.
- **Actividad 4: Revisión entre pares** - Retroalimentación entre compañeros sobre la secuencia diseñada, con sugerencias de mejora. Puntos clave: pensamiento crítico y colaboración. Aprendizajes: habilidad para ajustar la planificación en base a feedback.

Evaluación

La evaluación se centra en la calidad de la planificación y la alineación entre objetivos, actividades y criterios de éxito:

- Entrega de una propuesta de unidad didáctica con Kahoot (formativa).
- Rúbricas de criterios de éxito para actividades clave.

- Revisión entre pares y ajuste de la propuesta según feedback.

Unidad 3: Unidad 3: Prácticas seguras de uso de Kahoot en educación infantil

Objetivos de Aprendizaje

- Establecer estrategias de control de ritmo y duración de las sesiones con Kahoot.
- Diseñar retroalimentación positiva y constructiva para favorecer el aprendizaje sin ansiedad.
- Definir normas claras de participación y límites para evitar sobreestimulación y fatiga sensorial.

Contenidos Temáticos

1. **Ritmo y duración en Kahoot:** cómo gestionar tiempos de respuesta, pausas y transiciones según la atención infantil.
2. **Retroalimentación y lenguaje positivo:** técnicas de feedback inmediato y alentador adaptadas a niños pequeños.
3. **Normas de participación y límites:** reglas de convivencia, turnos, y límites para evitar saturación sensorial.

Actividades

- **Actividad 1: Simulación de sesión Kahoot con control de ritmo** - Práctica de temporizadores, pausas breves y secuencias simples. Puntos clave: no exceder 3-4 rondas, pausas entre bloques. Aprendizajes: capacidad para modular la sesión y evitar fatiga.
- **Actividad 2: Construcción de retroalimentación positiva** - Redacción de comentarios cortos y alentadores para respuestas correctas o erróneas. Puntos clave: lenguaje inclusivo y motivador. Aprendizajes: habilidades de comunicación afectiva y de refuerzo positivo.
- **Actividad 3: Diseño de normas de participación** - Elaboración de un conjunto de normas simples y visibles para la clase. Puntos clave: turnos, respeto y consecuencias claras. Aprendizajes: establecimiento de un marco seguro y respetuoso.
- **Actividad 4: Monitoreo de señales de sobreestimulación** - Observación y registro de indicadores de cansancio, ansiedad o distracción; plan de ajuste. Puntos clave: señales tempranas y respuesta adaptativa. Aprendizajes: capacidad para responder ante saturación sensorial.

Evaluación

La evaluación verificará prácticas seguras en contextos reales o simulados:

- Lista de verificación de ritmo, pausas y carga sensorial (formativa).
- Rúbrica de calidad de retroalimentación y normas de participación.
- Observación de la sesión y registro de signos de estrés o malestar; propuestas de ajuste.

Unidad 4: Unidad 4: Plan de evaluación con indicadores observables para medir aprendizaje y participación durante las actividades con Kahoot en educación infantil

Objetivos de Aprendizaje

- Definir indicadores observables de aprendizaje y participación relacionados con la utilización de Kahoot.
- Diseñar herramientas de registro simples (checklists, matrices de observación, rúbricas básicas).
- Proponer un plan de evaluación formativa y sumativa que integre la retroalimentación a docentes y familias.

Contenidos Temáticos

1. **Indicadores observables de aprendizaje:** qué evidencias mostrarán que se alcanzan los objetivos.
2. **Herramientas de registro:** listas de verificación, diarios de clase y rúbricas simples para educación infantil.
3. **Plan de evaluación y cierre:** cómo recoger evidencia, retroalimentar y ajustar prácticas pedagógicas.

Actividades

- **Actividad 1: Definición de indicadores observables** - Identificación de 4-6 comportamientos o resultados observables en torno al aprendizaje y la participación durante Kahoot. Puntos clave: claridad, objetividad y posibilidad de observación en aula. Aprendizajes: habilidad para convertir objetivos en indicadores medibles.
- **Actividad 2: Diseño de herramientas de registro** - Creación de checklists simples y una rúbrica de evaluación para observaciones durante sesiones de Kahoot. Puntos clave: facilidad de uso, consistencia y registro de evidencias. Aprendizajes: capacidad para generar herramientas de recolección de datos útiles.
- **Actividad 3: Plan de evaluación formativa** - Elaboración de un plan que incluya momentos de retroalimentación y ajustes pedagógicos a partir de la evidencia recopilada. Puntos clave: ciclos cortos de mejora. Aprendizajes: comprensión de la evaluación como proceso continuo.
- **Actividad 4: Comunicación de resultados** - Elaboración de formato para comunicar hallazgos a docentes, familias y al equipo educativo, enfatizando recomendaciones prácticas. Puntos clave: lenguaje accesible y recomendaciones accionables. Aprendizajes: capacidad de traducción de la evidencia en acciones pedagógicas.

Evaluación

La evaluación de esta unidad se basará en la calidad del plan de evaluación y su consistencia con los indicadores y herramientas desarrolladas:

- Plan de evaluación con indicadores observables (formativo).
- Prototipos de herramientas de registro (checklists, rúbricas).
- Documento de retroalimentación para docentes y familias.