

# Usemos los dispositivos móviles para fomentar la evaluación formativa con Kahoot y Socrative en cursos de idiomas

Adriana Murillo Rojas  
Escuela de Lenguas Modernas  
Universidad de Costa Rica

Juan Pablo Zúñiga Vargas  
Escuela de Lenguas Modernas  
Universidad de Costa Rica

## Resumen

Este taller estará orientado a conocer el uso y la funcionalidad de las aplicaciones basadas en la nube, denominadas Kahoot y Socrative. Estas dos aplicaciones permiten a los docentes crear cuentas gratuitas y diseñar pruebas interactivas, las cuales pueden ser resueltas por sus estudiantes en tiempo real por medio de sus dispositivos móviles (teléfonos inteligentes, tabletas y computadoras portátiles) al ingresar a una página web determinada y digitar un código de acceso especial. El taller se realizará en un laboratorio de cómputo con acceso a Internet. Primeramente se dará una introducción general sobre la funcionalidad de Kahoot y Socrative y se invitará a los asistentes a participar en dos pruebas interactivas sobre conocimientos generales, cada una diseñada con una de estas dos herramientas. Seguidamente se les brindará orientación a los asistentes para crear una cuenta en cada una de estas dos herramientas y diseñar una primera prueba corta con ellas. Finalmente se invitará a cada participante a dar acceso a otro participante a una de sus pruebas cortas para pilotarla y se brindarán recomendaciones para el uso óptimo de estas herramientas.

**Palabras clave:** dispositivos móviles, aprendizaje móvil, evaluación formativa, ludificación, Kahoot, Socrative

## Abstract

This workshop will be oriented towards knowing the use and functionality of two cloud-based apps called Kahoot and Socrative. These two apps allow teachers to create free accounts and design

interactive tests, which can be done by their students in real time by using their mobile devices (smartphones, tablets, and laptops), accessing a certain web page and typing a special code. The workshop will be held in a computer lab with access to the Internet. First, a general introduction about the functionality of Kahoot and Socrative will be given, and the participants will be invited to take two interactive tests about general knowledge designed with each of these two apps. Next, the participants will be trained to create an account in both apps and design a first short test with each of them. Finally, each participant will be invited to share one of the designed tests with another participant to pilot it, and recommendations for the optimal use of the tools will be given.

**Key words:** mobile devices, mobile learning, formative assessment, gamification, Kahoot, Socrative