

## 1. Resumen / Abstract

El presente trabajo recoge los resultados de un estudio realizado sobre la herramienta de aprendizaje Kahoot! con alumnos de secundaria, teniendo como objetivo demostrar que es una herramienta válida para la transmisión y el aprendizaje de contenido. El marco teórico abarca el tema de la gamificación, ya que Kahoot! participa de mecanismos y estrategias propias de los juegos o videojuegos para introducirlos en entornos no lúdicos, con el fin de motivar e incrementar la participación. Tras la realización de Kahoot! con alumnos desde 2º de ESO hasta 2º de Bachillerato del instituto IES Algarb los resultados fueron determinantes y ha sido posible probar que ésta aplicación no solamente fomenta la participación activa en clase e incrementa la diversión, sino también promueve el aprendizaje de contenido de forma indirecta. Sin embargo, también destapa algunos retos y por encima de todo es la responsabilidad del profesor motivar a cada alumno con o sin juegos.

**Palabras clave:** Kahoot!, gamificación, TIC, aprendizaje de lenguas extranjeras, educación secundaria obligatoria.

### **Abstract**

The following thesis contains the results of a study about the learning tool Kahoot! with high school students. The aim of this master's thesis is to prove that it is a valid tool to transmit and acquire different topics. The theoretical framework covers the area of gamification, due to the reason that Kahoot! uses game or videogame mechanics and strategies in nonrecreational environments in order to increase the motivation and participation. After carrying out several Kahoot! sessions with students from 2<sup>nd</sup> of *ESO* until 2<sup>nd</sup> of *Bachillerato* at the IES Algarb High School, the results were determinant. It has been possible to prove that this tool not only encourages active participation and increases the fun in class; it also fosters the learning of learning matters in an indirect way. However, limits must be set; overall it is the teacher's responsibility to motivate each student with or without games.

**Key words:** Kahoot!, gamification, ICTs, foreign language learning, secondary education