

FICHA APLICACIONES MÓVILES

1. Datos generales

- **Nombre APP:** Kahoot! Juega y crea quizzes
- **Descripción:** aplicación que permite crear juegos de preguntas, llamados Kahoots, sobre temas específicos, o jugar con alguno de los que ya están creados en la APP
- **Versión:** 4.7.1
- **Fecha actualización:** 13/09/2021
- **Idioma:** Español y múltiples idiomas
- **Desarrollador:** Kahoot AS
- **Coste:** Gratuita (ofrece compras dentro de la APP)
- **Requisitos hardware/software:** Requiere iOS 10.0 o superior. Compatible con iPhone e iPod Touch
- **Enlaces relacionados:**
[Kahoot! - Juega y crea quizzes en App Store \(apple.com\)](https://www.apple.com/ios/kahoot/)

2. Entorno de pruebas

- **Plataforma:** iPhone XR y 12 Mini
- **Sistema Operativo y versión:** iOS 14.7.1
- **Ayuda técnica utilizada (versión):** VoiceOver, Focus 40 Blue II y 5G

3. Accesibilidad/Usabilidad

En la valoración de la aplicación se han detectado algunos errores de accesibilidad que se indican a continuación.

Se observan múltiples botones sin etiquetar que VoiceOver verbaliza como “se abre”, sin dar ningún tipo de indicación que pueda orientar al usuario respecto del tipo de juego que se va a abrir a continuación.

Se recuerda que el lector de pantalla permite etiquetar los botones/gráficos (tocar dos veces con dos dedos manteniendo la segunda pulsación hasta que aparece el mensaje que permite editar la etiqueta del elemento seleccionado).

Además, hay una gran cantidad de juegos basados en imágenes, por ejemplo, adivinar películas o cuadros famosos, sin ningún tipo de descripción que el lector pueda leer, lo cual dificulta mucho poder jugar con estos Kahoots preconfigurados que ofrece la aplicación.

En la parte inferior de la pantalla se encuentran varias pestañas, de las cuales, “Biblioteca” presenta el inconveniente de que, si se activa, el usuario de lector de pantalla no puede volver hacia atrás o elegir otra pestaña. Visualmente siguen estando en la parte inferior, pero no es posible llegar hasta ellas con el foco de VoiceOver. La única manera de cerrar la pantalla es desactivando el lector.

Es posible crear Kahoots propios siendo bastante accesible esta opción. Pero tras participar los jugadores, no es posible obtener resultados a nivel estadístico. Conocer las estadísticas del juego es la finalidad principal de la APP.

Se proporcionan códigos y enlaces de invitación a las personas que participan en Kahoots, pero el proceso para poder jugar resulta complicado y engorroso.

Su uso con Línea Braille es similar al de con Síntesis de voz.

Las opciones visuales no funcionan correctamente dado que no se puede modificar el tamaño de los elementos, y del texto de la aplicación desde los ajustes del sistema. La aplicación no cuenta con una configuración compatible con fondo oscuro, aunque los contrastes, sobre todo, cuando se juega parecen adecuados con tarjetas de diferentes colores.

4. Funcionalidad

Juego en línea que plantea distintos retos (Kahoots) sobre temáticas predefinidas, permitiendo crear otras personalizadas.

Los usuarios de la aplicación pueden crear diferentes tipos de tableros de juego, también llamados “Kahoots”. Estos tableros contienen diferentes tipos de preguntas creadas por ellos. Las preguntas pueden ser de diferentes tipos: escribir una respuesta, test con respuestas múltiples... etc.

La aplicación posee un ranking a modo de competición para premiar a las personas que participan en los diferentes tableros.

Muy práctico en educación para incentivar el estudio de cualquier materia, agregando además elementos multimedia. Un moderador puede crear su propio tablero, generar enlace y distribuirlo, uniéndose cada jugador mediante un PIN y respondiendo a distintas preguntas de forma privada o pública.

Aunque su propósito es principalmente educativo también se utiliza como entretenimiento por quienes gustan de los juegos al estilo Trivial.

5. Conclusiones

Kahoot permite, de una forma lúdica, reforzar conocimientos en el aula y en el entorno laboral.

Se han encontrado múltiples barreras de uso en las diferentes actividades que tiene la aplicación, tanto si se utilizan los Kahoots preconfigurados, como si se crea uno personalizado. Unirse a un juego y completarlo, resulta difícil y complejo.

En el uso con Línea Braille, no se han observado diferencias significativas en su comportamiento con respecto a la Síntesis de voz.

Fecha evaluación

27/09/2021