

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:** 4.6.6
- **Fecha actualización:** 9/09/2021
- **Idioma:** Español y múltiples idiomas
- **Desarrollador:** Kahoot!
- **Coste:** Gratuita (ofrece compras dentro de la APP)
- **Requisitos hardware/software:** Requiere Android 5.0 o posterior
- **Enlaces relacionados:**
[Kahoot! - Juega y crea quizzes - Aplicaciones en Google Play](#)

2. Entorno de pruebas

- **Plataforma:** Samsung A32 y Pixel 4a
- **Sistema Operativo y versión:** Android 11
- **Ayuda técnica utilizada (versión):** Android Accessibility Suite 9.1.0358315219, Accesibilidad 12.5.00.4 (Samsung), BrailleBack 0.97.0.313699921, Focus 14 Blue 5G y 14 Blue II

3. Accesibilidad/Usabilidad

Al entrar en la aplicación, informa que no es necesario registrarse para jugar. No obstante, se debe indicar si el usuario es profesor o estudiante y su edad. Sin embargo, al tratar de guardar un Kahoot creado, el usuario ha de iniciar sesión o registrarse para poderlo guardar.

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

En la página principal hay un carrusel que hace que TalkBack hable continuamente si no se interactúa con la pantalla, pudiendo despistar al usuario. Además, este carrusel contiene imágenes no accesibles para el lector de pantalla.

Existen botones sin etiquetar, por ejemplo, el que se encuentra en “Perfil” y que sirve para terminar de completarlo o en la pantalla de bienvenida, el video explicativo o dentro de un juego, los botones de “Cerrar y Enviar Conexión”.

Algunos textos aparecen en inglés (por ejemplo, en la pestaña “Ingresar pin”).

Se recuerda que el lector de pantalla permite etiquetar los botones/gráficos abriendo el menú contextual local (gesto con un dedo hacia arriba y hacia la derecha) teniendo el elemento a etiquetar seleccionado.

En ocasiones, las etiquetas se quedan como bloqueadas y no se verbalizan teniendo que retroceder y avanzar nuevamente para que se puedan oír.

La navegación por la pestaña “Descubre” es muy lenta, porque identifica más de 2 millones de elementos y cada elemento se identifica con número de muchos dígitos.

En cuanto a la línea Braille, al desplazarse en la pestaña de “Registro”, hay elementos sin etiquetar y sin ninguna descripción. No se ha podido acceder al campo para crear “Usuario” con la línea Braille. Hay que desactivar TalkBack acceder y volver activarlo para que funcione.

A la hora de crear un Kahoot de tipo verdadero o falso, el usuario no puede verificar qué opción ha marcado como respuesta. Tampoco es posible activar el cuadro de edición para ponerle el título. Además, algunos botones no se pueden desactivar, como el de “Añadir pregunta” una vez se ha añadido la primera.

Algunas pantallas muestran información poco clara, por ejemplo, las estadísticas de los resultados de los participantes de los Kahoots creados por el usuario.

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

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 detectado problemas de accesibilidad con TalkBack que no impiden el uso de la APP (se describen en el documento de valoración).

Con BrailleBack se han encontrado problemas más graves que impiden a usuarios con sordoceguera utilizar la aplicación.

Fecha evaluación

27/09/2021
