

KAHOOT



1. ¿Qué es y qué necesitamos?

Según la web de la Biblioteca Escolar Digital, Kahoot es una plataforma de **aprendizaje mixto** basado en el juego que permite a los educadores y estudiantes investigar, crear, colaborar y compartir conocimientos.

Necesitamos un ordenador con conexión Internet, un proyector, una pantalla y los móviles de los alumnos con conexión wifi. También se puede jugar sin conexión (si no hay más remedio).

2. ¿Cómo usar Kahoot?

Podemos usar los kahoot creados por otros profesores y alumnos o crear nuestros propios juegos o cuestionarios. Hay cuatro tipos de juegos:

- a) Quiz :preguntas con cuatro opciones. Distingue las respuestas correctas de las incorrectas y las puntúa, creando un ranking entre los participantes que potencia el espíritu lúdico de los asistentes.
- b) Survey: es idéntica a la anterior salvo que no puntúa las respuestas. Rebaja el nivel de competitividad, pero puede ser útil para saber qué es lo que está entendiendo el público de lo que les estamos contando. Permiten una evaluación por parte del alumnado, por ejemplo: sobre una situación de aprendizaje, autoevaluación, evaluación del trabajo de los compañeros...
- c) Discussion: sirve para abrir el diálogo. Se trata de preguntas que, a pesar de tener un número limitado de posibles respuestas, no tienen una respuesta correcta. Preguntas con las que queremos conocer la opinión del alumnado.
- d) Jumble: permite ordenar varias respuestas. Por ejemplo sobre una cronología en Historia del Arte o en un proceso matemático.
- e) Los pasos para crear cuestionarios en esta plataforma son:

- 1. Registro gratuito.** Lo puede hacer un alumno por su cuenta o el profesor ingresando a los alumnos para que lo lleve a cabo el grupo clase. Se puede crear una cuenta para un grupo y que todos la compartan.
- 2. Hacemos clic en Nuevo Kahoot!** y elegimos el tipo entre las 4 posibilidades: quiz, survey, discussion, jumble.
- 3. Elegimos un título,** la primera pregunta, optamos por añadir una imagen o un vídeo, el tiempo para la respuesta, las respuestas correctas e incorrectas. Podemos añadir más preguntas
- 4. Elegimos el idioma,** si es pública o privada, el nivel de dificultad, la descripción (si queremos), a quién está destinado y los tags.
- 5. Puedes jugar,** realizar una vista previa o volver a editar. Facilita un enlace o la posibilidad de compartirlo.
- 6. Facilita un pin** para introducirlo en los dispositivos móviles de los alumnos. **Puede jugarse online.**
- 7. Señala la respuesta correcta y registra los resultados.**

<http://bibliotecaescolardigital.es/comunidad/BibliotecaEscolarDigital/recurso/kahoot-un-gran-aprendizaje-comienza-por-hacer/a219230b-d4cf-4515-99cc-c7982a883eb6>

<http://www.presentable.es/software/kahoot-la-herramienta-para-gamificar-tus-presentaciones/>