



PO
D MAS
LAS
SIN
SOMBRERO

“ACTIVIDADES CON APPS”

KAHOOT

ACTIVIDADES CON APPs

QUÉ ES KAHOOT Y CÓMO UTILIZARLO EN CLASE

Kahoot es una de esas aplicaciones que resulta realmente interesante porque hace posible que tus alumnos y alumnas aprendan mientras juegan y se diviertan.. Desde estas prácticas que te sugerimos, conceptos como “mobile learning”¹, “flipped classroom”² o “gamificación”³ cobran sentido y se convierten en herramientas capaces de transformar tus prácticas docentes, de “derribar el muro” de lo rutinario en tus clases, de añadir motivación a tu alumnado.

Kahoot ha creado una red de usuarios (kahooters) que comparten sus actividades y que puedes utilizar libremente. Seguro que entre todas las actividades que están compartidas encuentras alguna que sirve para tus clases. No obstante, te recomiendo que te dispongas a crear tu propios kahoots ya que estarán mejor contextualizados y adaptados a los intereses y necesidades de tu alumnado. Para ello no necesitas ser un experto programador o informático, tú conoces mejor que nadie los contenidos con los que quieres trabajar y, sobre todo, sabes qué quieres que tus alumnos hagan para conseguir los objetivos propuestos.

¡REGÍSTRATE Y ADELANTE!

Para registrarte puedes hacerlo desde aquí:

<https://create.kahoot.it/login>

Completa el formulario en:

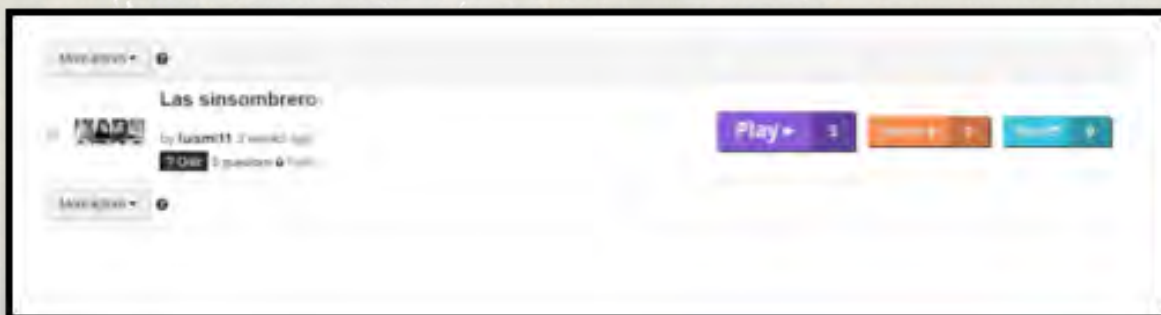
GET MY FREE ACCOUNT

Sigue los pasos e indicaciones, confirma la cuenta a través del correo electrónico que te enviarán, y listo.

Una vez que ya te has registrado, estás preparado para sacar partido a esta aplicación pero debes tener en cuenta que KAHOOT tiene dos páginas o portales:

1. **GetKahoot.com.** Es el corazón y centro de control de la aplicación para crear las actividades, buscar y utilizar otras que ya están creadas o activarlas para que los alumnos y alumnas participen.
2. **Kahoot.it** Es la página a la que tienen que dirigirse los participantes en una actividad determinada y desde allí activar el código que el profesor, profesora proporciona para su interacción mediante dispositivos móviles (smartphones o tablets).

En nuestro caso, hemos preparado la siguiente actividad sobre “Las sinsombbrero”:



¹ Mobile learning. Aprendizaje mediante dispositivos móviles (teléfonos y tabletas).

² Flipped classroom. La clase invertida. Fuera del aula preparamos y repasamos los materiales y contenidos que están a nuestra disposición mediante páginas web, wikis, blogs, ... y en clase investigamos, hacemos trabajo colaborativo, “jugamos”, evaluamos.

³ Gamificación. Expresión importada del inglés donde “game” significa juego. Aprender no tiene por qué ser aburrido. Aprovechar las estrategias del juego para aprender puede resultar muy motivados y sobre todo muy eficaz.

ACTIVIDADES CON APPs

Esta disponible en: <https://create.kahoot.it/#user/54ced977-8d08-4c4c-a946-33e0f891ff36/kahoots/created>

Dale al "play" y elige entre jugar individualmente (CLASSIC) o por equipos (TEAM MODE)

Para jugar, primero se visualiza el vídeo que se ha preparado y después se indica a los alumnos y alumnas que desde el navegador de su dispositivo vayan a la dirección www.kahoot.it e introduzcan el código que aparece en la pantalla.

Si quieres saber más, sobre cómo usar esta aplicación, te recomiendo que leas con atención este estupendo artículo de EDUCACIÓN 3.0, disponible en el siguiente enlace:

<http://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/tutorial-crear-un-kahoot-para-clase/40146.html>

Es divertido, motivador y se puede utilizar de muchas maneras y con distintas finalidades: motivar, introducir, explotar, evaluar; tú decides.