

Kahoot! en clase, primeros pasos para gamificar el aprendizaje

Utilizar **Kahoot! en clase es una forma extraordinaria para gamificar el aprendizaje**. Lo que es una prueba lineal y aburrida para los alumnos podemos convertirlo en algo divertido, donde la competición y el juego están en primer lugar... y si te diviertes, aprendes más.

Imagina tener acceso a cientos de paquetes de preguntas, con temáticas de lo más diverso y que se adaptan a todo tipo de niveles y edades. **En Kahoot podremos plantear concursos** con estas preguntas y que nuestros alumnos se unan a jugar y disfrutar. ¿Cómo empezar a utilizar Kahoot!? Sigue leyendo para descubrirlo.

Dos webs, una única plataforma

La plataforma de Kahoot! está formada por dos páginas web, una llamada [getKahoot!](#) que será la que utilizará el profesor, y otra simplemente [Kahoot.it](#) que es la que los alumnos utilizarán para entrar en cada “partida”.

Empezaremos por la del profesor, getKahoot. En ella está [toda la información de la plataforma](#), incluido el registro necesario y gratuito para comenzar a utilizar el servicio.



Una vez dentro y ya autenticado en el sistema verás una pantalla parecida a la de aquí arriba, y que es el **panel de control**. Desde aquí podremos crear nuestros propios Kahoot en clase o buscar, en la barra de arriba, algunos de los más de 8.7 millones que a día de hoy tiene la web.

OTRA OPCIÓN: Buscar en Google: [Recopilación de los mejores Kahoots para primaria - Educación 3.0](#)

Sin embargo, mucho mejor que utilizar el contenido de otros es **crear tu propio Kahoot!**. Para ello sólo tendrás que pulsar en el botón morado de arriba a la izquierda, elegir Quiz e ir completando los campos requeridos. Es un editor nuevo que además es tremendamente sencillo y muy intuitivo de utilizar. Podrás añadir todas las preguntas que quieras apoyadas con imágenes o vídeos que las soporten.

Haz que tus chavales se unan a Kahoot! en clase

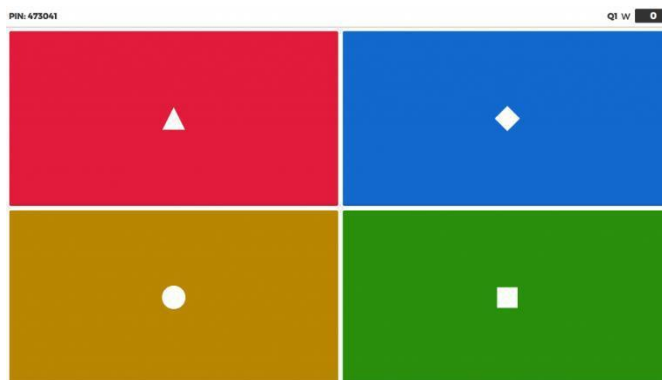
Si ya has elegido un Kahoot! para comenzar a utilizar en clase, o si has creado el tuyo propio, lo siguiente es empezar a utilizarlo con tus alumnos. Este proceso requiere que el profesor controle un ordenador con, idealmente, un proyector o una pantalla que todos los alumnos deben ver, pues es donde aparecerán las preguntas y las posibles respuestas. Luego, cada uno de los chavales deben tener su propio dispositivo (tanto ordenador como dispositivos móviles, que pueden

conectarse a través de un navegador o mediante la app compatible de [Android](#)) en el que irán introduciendo las respuestas.

Ve al listado de tus Kahoots y elige uno de los tuyos, o de los que hayas marcado como favoritos. Una vez lo tengas, pincha en 'Play' y la plataforma te permitirá elegir el modo de juego (individual o por equipos) así como algunas opciones. Léelas bien y continúa. Verás que aparece una página en la que se indica un pin de juego, un número de 6 cifras (aunque pueden ser más grandes o también más pequeños). Este es el número que tus alumnos deben introducir en la página [Kahoot.it](https://kahoot.it) para unirse a la partida. Pídeles que lo hagan, y que introduzcan un nombre. Irán apareciendo en la pantalla del profesor que, recuerdo, está conectada a un proyector o similar. Una vez estén todos puedes comenzar pulsando en "Start", y la plataforma comenzará a introducir la primera pregunta que lucirá tal que así:



Es decir, la pregunta junto con las respuestas identificadas según un código de colores. Por su parte, a los alumnos sólo les saldrán las cuatro opciones y tendrán que elegir una de ellas (la correcta, claro):



Cuando completes todas las preguntas aparecerán un listado con los que han obtenido la mejor puntuación en el juego y entonces habrá terminado. Será el momento para empezar otra partida.

¿Hemos acabado aquí? Evidentemente esto es una primera toma de contacto con Kahoot, si bien la plataforma tiene unas cuantas opciones tremendamente interesantes que te invito a descubrir. Otra funcionalidad muy interesante es **la posibilidad de descargar los resultados en formato Excel** —o guardarlos en [Google Drive](#)—, algo perfecto para guardar un registro de cómo se han comportado nuestros chavales a lo largo del tiempo.

TESTEANDO

Testeando es una **herramienta educativa y lúdica pensada para profesores y estudiantes** de los colegios españoles y latinoamericanos. Consiste en un **juego de preguntas y respuestas** tipo test o trivial, agrupadas por cursos y asignaturas que responden al desarrollo curricular del periodo educativo. Actualmente, la web incluye **2.473 test de 158 asignaturas distintas con 58.812 preguntas**, todas ellas de redacción propia.

Las asignaturas de cada curso se dividen en diversos test que corresponden con sus diferentes unidades temáticas. En cada partida, el juego plantea **diez preguntas con cuatro respuestas distintas**, de las que solo una es correcta. Las preguntas acertadas puntúan positivamente en función del tiempo tardado en responder, mientras que las falladas restan puntos al resultado final. Durante el transcurso del juego, el alumno puede hacer uso de hasta tres comodines (**50%, 2x1, La clase**) para responder a las preguntas.

Tras cada partida, el alumno puede volver a jugar al mismo test con las **mismas preguntas** para repasar conceptos, o jugar con **nuevas preguntas** sobre el mismo tema. También puede cambiar de test o de asignatura en cualquier momento.

Testeando ofrece **varias modalidades de juego (Clásico, Tríplex, Infinitum...)** con distintas reglas (número de preguntas, tiempo, uso de comodines...) para que el alumno o el profesor decida en cada momento cual es la más adecuada, en función del tiempo disponible en clase, la dificultad del test, los conocimientos del alumno...

El objetivo final de Testeando es conseguir que los alumnos **refuercen y complementen los conceptos aprendidos en el colegio** de una forma divertida y amena, y ofrecer para tal fin una herramienta que los profesores puedan utilizar **en clase o recomendar para casa**. Recientes estudios han destacado [la importancia de la realización de test](#) como forma de reforzar los contenidos aprendidos en clase, mientras que el uso de videojuegos es cada vez más [valorado por el profesorado](#).

VERSIÓN COLEGIOS: COLEGIOS: En la **versión LITE** se permiten **ilimitadas partidas desde tres conexiones** de forma simultánea. Es decir, desde la IP del colegio podrían conectarse hasta tres ordenadores distintos a la vez. Cada conexión dura aproximadamente 60 minutos.

A continuación se ofrecen una serie de consejos sobre el uso de Testeando, tanto en clase como en casa. No obstante, como nadie conoce mejor a los alumnos que sus propios profesores, son éstos los que en última instancia deciden la forma óptima de utilización de la herramienta.

Jugar a cada test **después de terminar cada unidad**, a modo de repaso. Se trata del uso más habitual

Antes de explicar una unidad, jugar a su test para que al alumno ya se familiarice con los conceptos a tratar.

Como en estos casos el jugador no tiene porqué saber las respuestas, es recomendable el uso del juego **Tríplex**.

El tipo de juego más habitual es **Clásico**, y es el que aparece por defecto, pero existen muchos otros. En el apartado "**Tipos de juego**" se hace una comparativa de todos ellos, indicando cuál es el mejor para cada situación.

Como preparación de un examen escrito.

En caso de disponer de pizarra digital, se puede utilizar para **pruebas individualizadas**, o para competiciones formando grupos de alumnos en la opción multijugador.

Al final de cada partida existe la opción de repetirla con las mismas preguntas o con nuevas preguntas (si las hay). Dependiendo del tiempo disponible, es recomendable que el alumno opte por "**Repetir preguntas**" hasta que obtenga al menos 80 puntos. Tras alcanzar esa puntuación, puede seleccionar "**Nuevas preguntas**" y proceder de la misma manera hasta superar de nuevo los 80 puntos. De esta manera, el alumno no contesta nuevas preguntas hasta que no haya asentado los conocimientos de las ya planteadas.

No obstante lo anterior, en el juego **Infinitum** resulta aconsejable optar siempre por "**Repetir preguntas**", ya que de esta manera las preguntas aparecen en el mismo orden, lo cual resulta más interesante dado el componente de memoria necesario para este juego.

Motivar al alumno a superarse, jugando de diferentes maneras. Por ejemplo, para un test concreto, empezar jugando a **Clásico**, después tratar de superar los 80 o 90 puntos, lo mismo jugando sin comodines, probar con otros juegos más complicados como **Secreta** o **Probando**...

Jugar a **Infinitum** tratando de acertar, por ejemplo, más de 20 preguntas consecutivas.

El primer paso que debe hacer es **entrar a su área de usuario** en <http://www.testeando.es/usuario> desde un ordenador **situado en su colegio** para activar su IP. Entonces, ésta quedará registrada y **todos los alumnos que accedan desde su colegio** podrán jugar a Testeando. Si la IP de su colegio cambia de un día para otro, **deberá repetir el proceso** y activar la nueva IP.

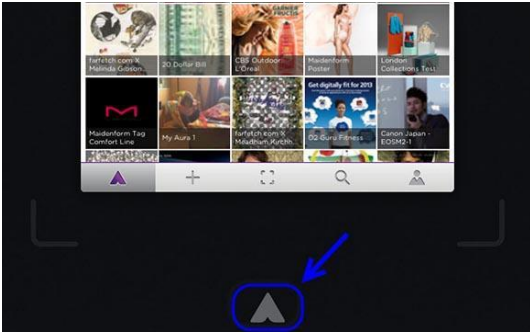
Para que sus alumnos puedan jugar en su colegio, deben acceder a través <http://www.testeando.es/usuario> y escribir el **Código del colegio** mencionado anteriormente. De esta manera, todas las partidas que jueguen quedarán registradas en su área de usuario.

REALIDAD AUMENTADA:

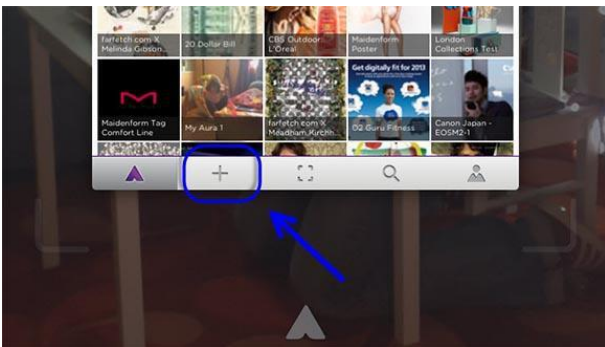
HP Reveal AURASMA/CROMA KEY/CÓDIGOS QR

Aurasma: es una aplicación que permite crear y compartir su propio contenido generado de RA en el aula. Es una gran aplicación para actividades de aprendizaje basado en proyectos (ABP) y es una fantástica manera de incorporar la tecnología en el plan de estudios en un contexto de aprendizaje situado.

Una vez instalada en el móvil/ Tablet, haz clic en él para comenzar a crear tus propios auras, que es así como se llaman a las capas de realidad aumentada en esta aplicación.



A continuación haz clic en el icono con forma de signo + que hay en la parte inferior de la aplicación. De esta manera, accederás a la funcionalidad que te permitirá generar tu primer aura.



Elige, ahora, la opción Device, y a continuación haz clic en el icono morado en el que aparece un signo + de color blanco:



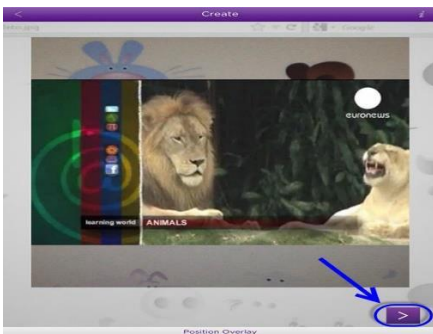
Si lo deseas, escribe ahora un nombre con el que quieres identificar al vídeo que has seleccionado y haz clic en el botón Finish. Como podrás ver, el vídeo ya aparece en tu biblioteca de Aurasma. Haz clic en el botón OK para continuar con la creación del aura con la que van a trabajar tus alumnos:



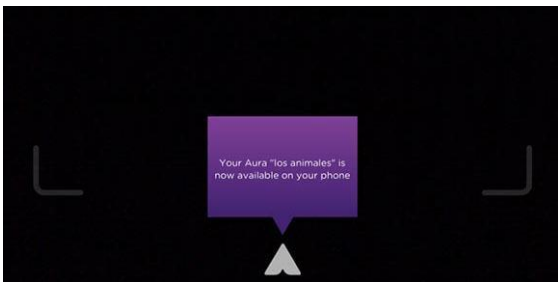
Ahora, tienes que capturar la imagen que va a lanzar el vídeo. Para este ejemplo, voy a hacer una foto a un póster que tenemos en el aula:



Automáticamente veremos cómo el vídeo comienza a reproducirse. Hacemos clic en el botón continuar para finalizar nuestro trabajo:



Ya solo queda escribir un nombre para nuestro elegir si queremos que el aurea que acabamos de crear sea privada o pública. Si eliges la opción privada solo será accesible desde el dispositivo con el que lo has creado, y si eliges la opción pública será accesible para cualquier dispositivo en el que esté instalada la aplicación Aurasma. En mi caso, puesto que solo tengo mi iPad en el aula y es con él con el que van a trabajar mis alumnos, lo dejo en modo privado y hago clic en el botón Finish. Aparecerá un mensaje indicando que el Aurea se ha creado correctamente y que ya está disponible en nuestro dispositivo:



Pues bien, para que tus alumnos trabajen con esta aplicación, lo único que debes hacer es entregarles el dispositivo (si lo habías dejado en modo privado. Si lo habías dejado en modo público podrán hacerlo con sus propios dispositivos siempre y cuando en ellos esté instalada la aplicación Aurasma), decirles que inicien la aplicación Aurasma, e indicarles que enfoquen el objeto o imagen que lanza el vídeo. Cuando lo hagan, el vídeo comenzará a reproducirse automáticamente, de manera que habrás comenzado a trabajar con realidad aumentada en el aula de esta manera tan sencilla.

Propuesta actividad: hablar sobre el mapa de España con una imagen de dicho mapa.

*****NOTA PADRES

Códigos QR:

RAZONES PARA USAR CÓDIGOS QR EN EL AULA

- Son sencillos de generar y leer
- Resultan muy motivantes
- Son aplicables a muchísimas de nuestras tareas diarias
- Ofrecen mayores oportunidades de aprendizaje
- Aumentan el nivel de aprendizaje significativo en el aula
- Facilitan la atención a la diversidad
- Prepara a nuestros alumnos para su futuro y para la vida.



Para generar los códigos QR hay muchas aplicaciones y páginas web, por ejemplo:

<https://www.qrcode-monkey.com/>

Acceder a la página, insertar el vídeo y generar el código.

Propuesta actividad: Pegar carteles por la clase con diferentes códigos QR (canciones de la prehistoria, explicaciones, cuentos, etc)

CROMA KEY:

Esta técnica consiste en grabar sobre un fondo verde y cambiarlo posteriormente por otro u otros vídeos. "Chroma key" ayuda a generar localizaciones y escenarios.

Plickers

Plickers es una herramienta gratuita para Android y iPhone/iPad que permite realizar tests y preguntas a los estudiantes por parte de un profesor de una manera muy sencilla, dinámica y atractiva y obtener en tiempo real las respuestas, viendo quién ha contestado bien y quién no, lo que incentiva la sana “competencia” y convierte el aprendizaje en un juego.

1. Lo primero que hay que hacer es ir a la página web de Plickers e iniciar sesión o crear una cuenta

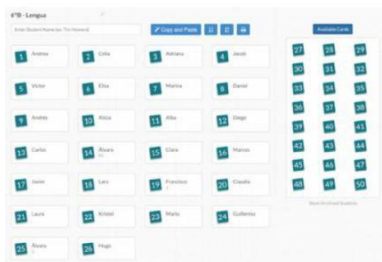
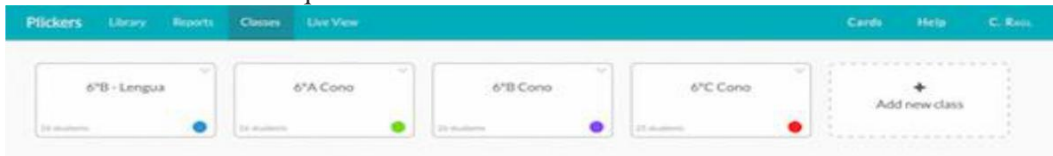
Al visitar la web de [Plickers](#), hay que o bien crear una cuenta nueva la primera vez, para lo cual hay que hacer clic en “Sign up” arriba a la derecha (elipse roja) o bien, si ya tienes cuenta, puedes pasar al punto 2 tras iniciar sesión tras hacer clic en “Sign in” (elipse azul).

2. Una vez con una cuenta e iniciada la sesión en Plickers

En el panel de control web de Plickers hay diferentes apartados:

- **Library:** biblioteca. Aquí es donde se pueden crear preguntas para utilizar en diferentes clases.
- **Reports:** informes: En esta sección es donde se pueden consultar los resultados de las preguntas formuladas a los estudiantes.
- **Classes:** clases. Aquí es donde se pueden dar de crear y gestionar las diferentes clases que se quieran mantener.
- **Live view:** vista en directo se podría decir. En este apartado se muestran las preguntas formuladas a los estudiantes así como las respuestas que en tiempo real están siendo registradas.
- **Cards:** tarjetas. Son las tarjetas con los códigos que se tienen que imprimir para que los estudiantes puedan responder a las preguntas formuladas con Plickers.
- **Help:** ayuda. Más información sobre Plickers, qué son los apartados, etc.
- En la esquina superior derecha está la opción de configurar la cuenta, así como la de cerrar sesión. Es muy importante que si se proyectan en el ordenador de la clase los resultados a las diferentes preguntas, se cierre sesión (*sign out*), ya que de lo contrario cuando el profesor se vaya, los estudiantes podrían entrar en la cuenta y hacer (o deshacer) muchas cosas.

Después de habernos creado un usuario en la aplicación, iremos a la función **CLASES** y ahí iremos añadiendo los nombres de los alumnos que nos los relacionará con un número.

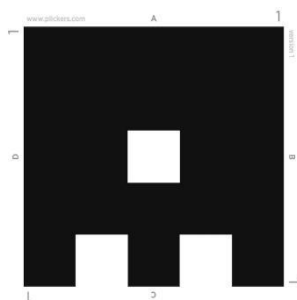


IMPRESIÓN DE LOS MARCADORES

Desde la opción **CARDS** podréis imprimir cualquiera de las opciones que hay de marcadores. Mejor un **marcador grande** y así lo pegan en la tapa trasera de su cuaderno, por ejemplo. Mejor en cartulina. Cada marcador identifica al alumno con un número y tiene cuatro posiciones que corresponden a las letras A, B, C y D; como posibles opciones a las preguntas.

Los estudiantes no pueden saber qué están contestado los demás mirándolos ya que por el código a priori no saben qué respuesta están dando, ya que no aparece en la tarjeta en grande una A, B, C o D. Eso sí, sí sabrán quiénes han contestado

bien o han fallado en sus respuestas en la pantalla proyectada con los resultados. La velocidad de respuesta es un elemento importante, si bien no se tiene en cuenta a la hora de valorar las contestaciones.

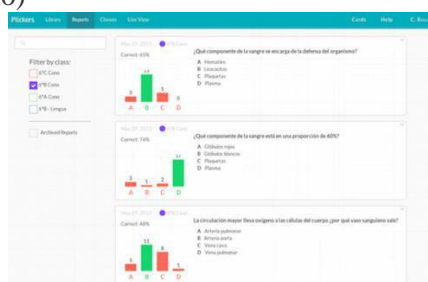


CREAR PREGUNTAS

Desde **LIBRARY** se crean las preguntas o se ven las que ya se tienen creadas. Solo hay que poner la pregunta, la respuestas (se puede eliminar alguna letra si no se ha utilizado), elegir la respuesta correcta, añadir una imagen si se desea y asignársela a las clases o grupos que se desee.

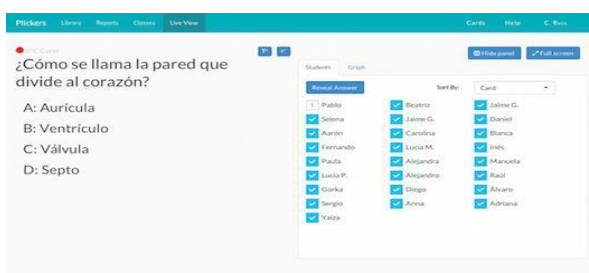
COMPROBAR LAS RESPUESTAS

Desde la opción **REPORTS** podremos acceder a las respuestas dadas por un grupo o saber con detalle las respuesta de cada alumno. Verde (acierto) Rojo (fallo)



LANZAR LAS PREGUNTAS A LA PIZARRA DIGITAL

Desde la opción **LIVE VIEW** podremos ver qué pregunta está seleccionada desde el dispositivo. De esta forma, los alumnos leerán la pregunta en la pantalla y aparecerá un check azul cuando el dispositivo ya les haya leído el código y así podrán bajar el marcador.



¿CÓMO LEER LOS MARCADORES?

Nos descargamos la aplicación en la **APP STORE** para Apple o en la **PLAY STORE** para Android, seleccionamos un grupo y entramos en la pregunta. Aparecerá la pregunta con las respuestas y el nombre de los alumnos con un fondo en blanco y un icono de una cámara. Si hacemos click en la cámara podremos leer los códigos que irán capturando las respuestas que den (apareciendo el nombre encima del alumno) y recogiendo la estadística de respuestas y marcando el verde quién ha respondido correctamente y en rojo quién ha fallado. Siempre nos dejará constancia de la opción que han dado todos.



Este obra está bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-
NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).