

## INTEGRANDO LA PLATAFORMA KAHOOT EN EL AULA

**Kahoot** es un sistema de respuestas en el aula basado en el juego – para escuelas, universidades y empresas.

La premisa de **Kahoot** es similar a la de **Socrative** e **Infuse Learning**. En **Kahoot** crea una prueba o encuesta para que sus estudiantes respondan a través de cualquier dispositivo que tenga un navegador web (iPad, dispositivo Android, Chromebook). Sus preguntas en **Kahoot** pueden incluir fotos y vídeos.

El profesor puede controlar el ritmo de la prueba **Kahoot** o encuesta mediante la imposición de un límite de tiempo para cada pregunta. Como los estudiantes responden a preguntas que se otorgan puntos para las respuestas correctas y la puntualidad de sus respuestas. Un marcador se visualiza en la pantalla del profesor.

Los estudiantes no necesitan tener una cuenta en **Kahoot** con el fin de participar en sus actividades. Para participar sólo tienen que visitar **Kahoot.it** y a continuación, introducir el código PIN que le dan para que se unan a la actividad. Utilizando **Kahoot**, como **Socrative** e **Infuse Learning**, podría ser una manera buena y divertida de llevar a cabo sesiones de revisión en su salón de clases. Utilizando **Kahoot** también podría ser una buena manera de obtener retroalimentación informal de sus estudiantes.

Los juegos son divertidos, y la revisión de un cuestionario o un debate en un juego, puede hacer estas actividades emocionantes y atractivas para los estudiantes. **Kahoot.it!** es un juego basado en herramientas Web 2.0 que los profesores y los estudiantes pueden utilizar para contenido formativo en sus clases y en los exámenes o evaluaciones. Todo lo que necesita es un proyector, un dispositivo host o principal y dispositivos móviles en el

aula para ejecutar un juego de **Kahoot!**

Lo anterior fue tomado de:

[https://create.kahoot.it/profile/ELA\\_by\\_Kahoot](https://create.kahoot.it/profile/ELA_by_Kahoot)

La plataforma anterior “KAHOOT”, se usó buscando Integrar las herramientas TIC a los procesos educativos de los CLEI en la Institución educativa Héctor Abad Gómez de una forma lúdico-pedagógica, que permitiera enseñar a los alumnos que se pueden utilizar los dispositivos móviles y las plataformas educativas disponibles en internet para el aprendizaje en el aula. Adicionalmente, se esperaba generar motivación hacia el aprendizaje del idioma Inglés.

### **Recursos.**

Para desarrollar esta actividad, se necesita usar la plataforma o la App Kahoot, ya sea en un computador o en un celular Smartphone; conexión a internet (opcional Wifi) o datos móviles, un miniparlante que permita amplificar el sonido del equipo principal, y en lo posible un Video Beam que permita proyectar las imágenes del equipo principal (sería lo ideal).

### **Desarrollo de la actividad**

Inicialmente, el docente se debe registrar en la página “KAHOOT”, una vez hecho esto, puede pasar a seleccionar el tipo de actividad que quiere desarrollar entre las opciones que tiene la página, seguidamente, allí consigna el tema que va a trabajar en clase. La plataforma permite ingresar links de videos o imágenes, que servirá como parte

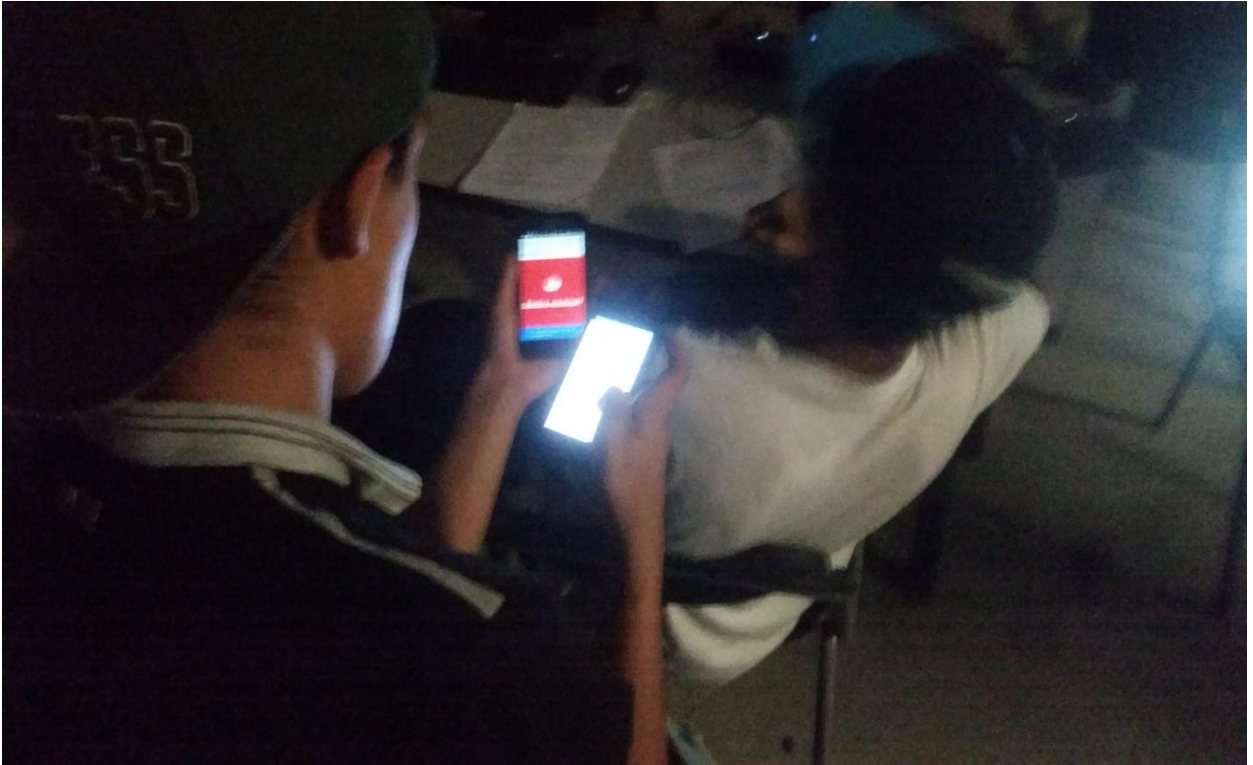
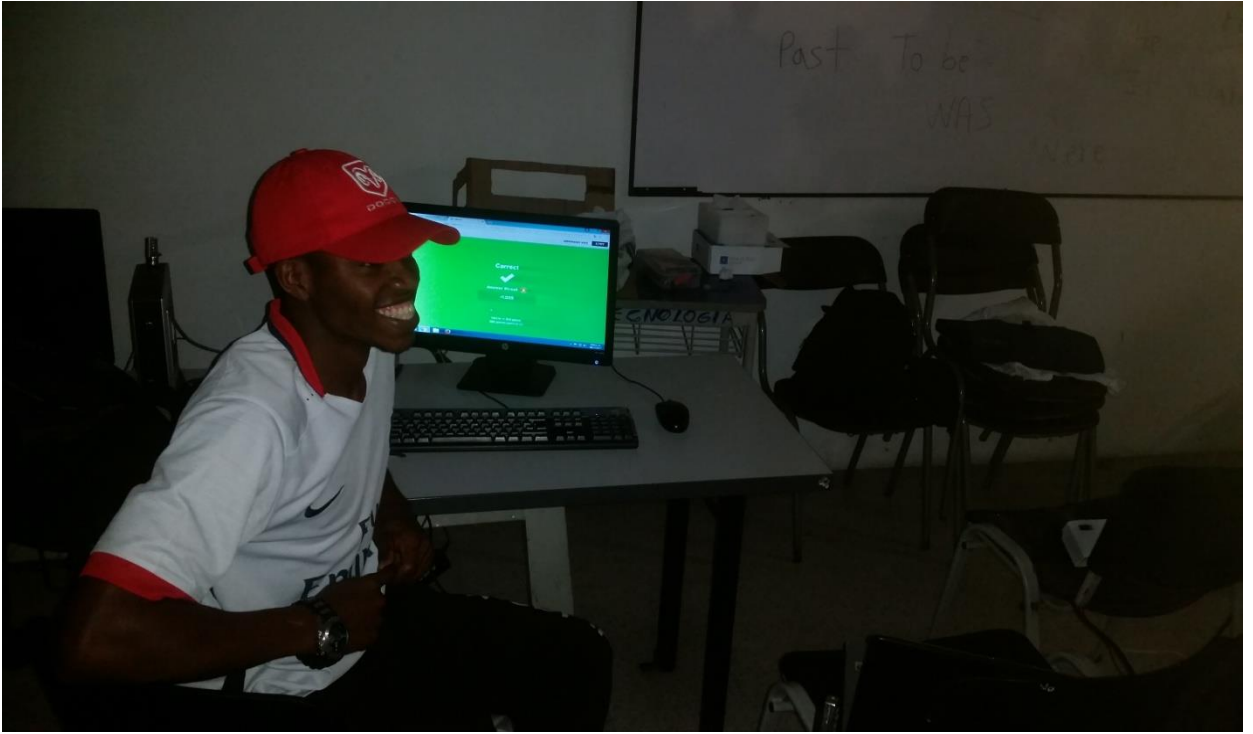
introdutoria del tema.

Para el inicio de la clase, el maestro abre la página, esto le permita crear un código de acceso que será visualizado a través de la proyección de un Video Beam o en el equipo principal (se recomienda la proyección en el Video Beam), con el cuál ingresaran los alumnos a través de los dispositivos móviles o de un CPU en la sala de sistemas, ya sea, abriendo la página o la App de Kahoot, y así, poder iniciar el juego tecnoeducativo que previamente ha preparado el docente en ella.

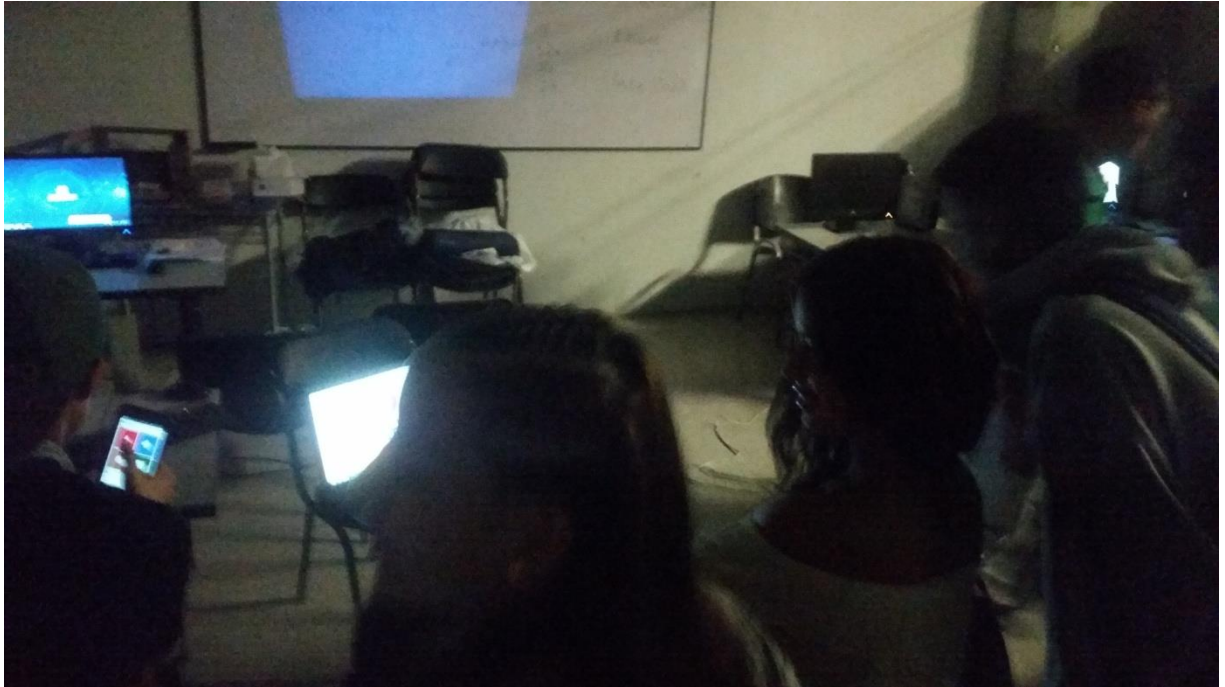
A continuación, se inicia el video introductorio que haya seleccionado el docente acerca del tema que se va a tratar, el cual se visualiza en el equipo principal o a través de la proyección del video Beam, en donde el maestro va explicando el tema al paso del video antes de iniciar la actividad, al mismo tiempo, allí se pueden visualizar los alumnos o grupos que se han conectado, ya que se necesita también poner un nombre o Nick name para el ingreso.

Como seguramente no todos los alumnos tienen celular Smartphone o tal vez no todos los CPU de la sala de sistemas se encuentren en buen estado, se puede jugar en equipos, para que participen varios usando un mismo dispositivo u equipo, por ello, si hay como mínimo dos de cualquiera de ellos, es posible desarrollar la actividad.

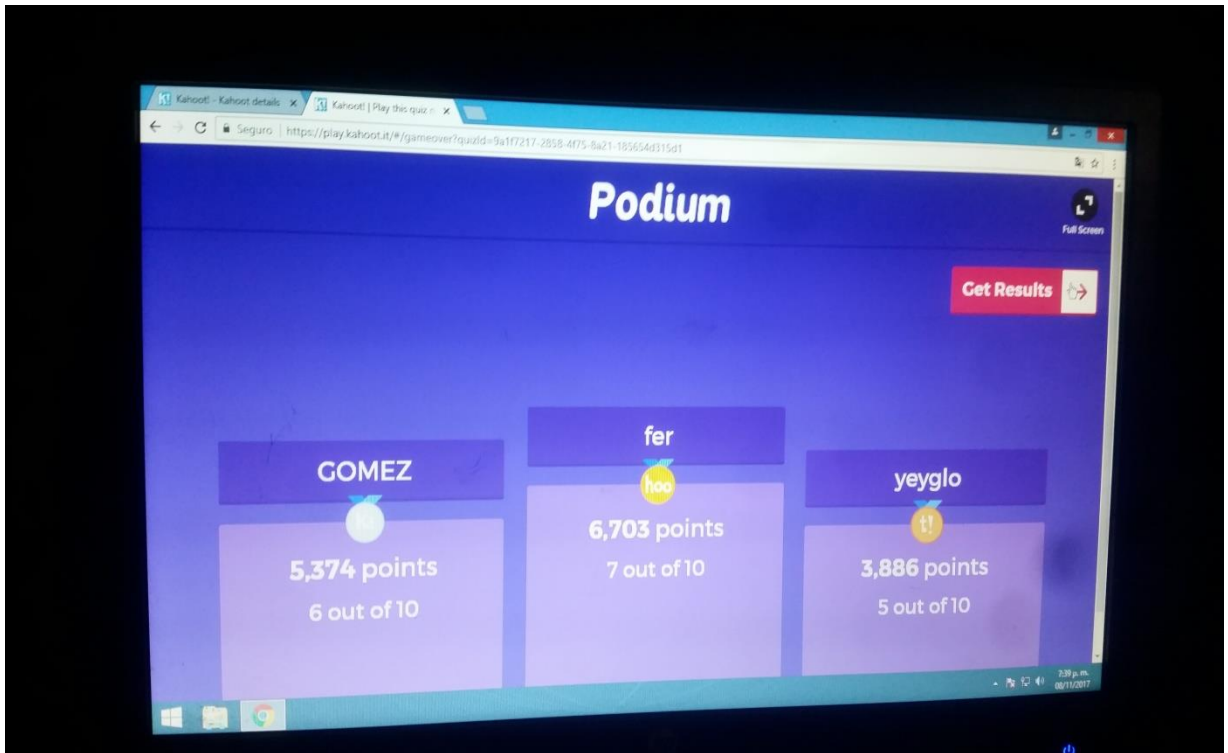








El sistema muestra un podio, de acuerdo a las respuestas correctas que hayan respondido los educandos y en el cual, el tiempo también cuenta para la puntuación; ósea, mientras más se demore en responder, menor será el puntaje si acierta a la respuesta correcta.



Pasado de to be				
Final Scores				
Rank	Players	Total Score (points)	Correct Answers	Incorrect Answers
1	fer	6703	7	3
2	GOMEZ	5374	6	3
3	yeyglo	3886	5	4
4	jhon	3241	4	5
5	Wil	2005	3	3
6	karen y isa	758	1	7

Switch tabs/pages to view other result breakdown

### Protocolo Resultado

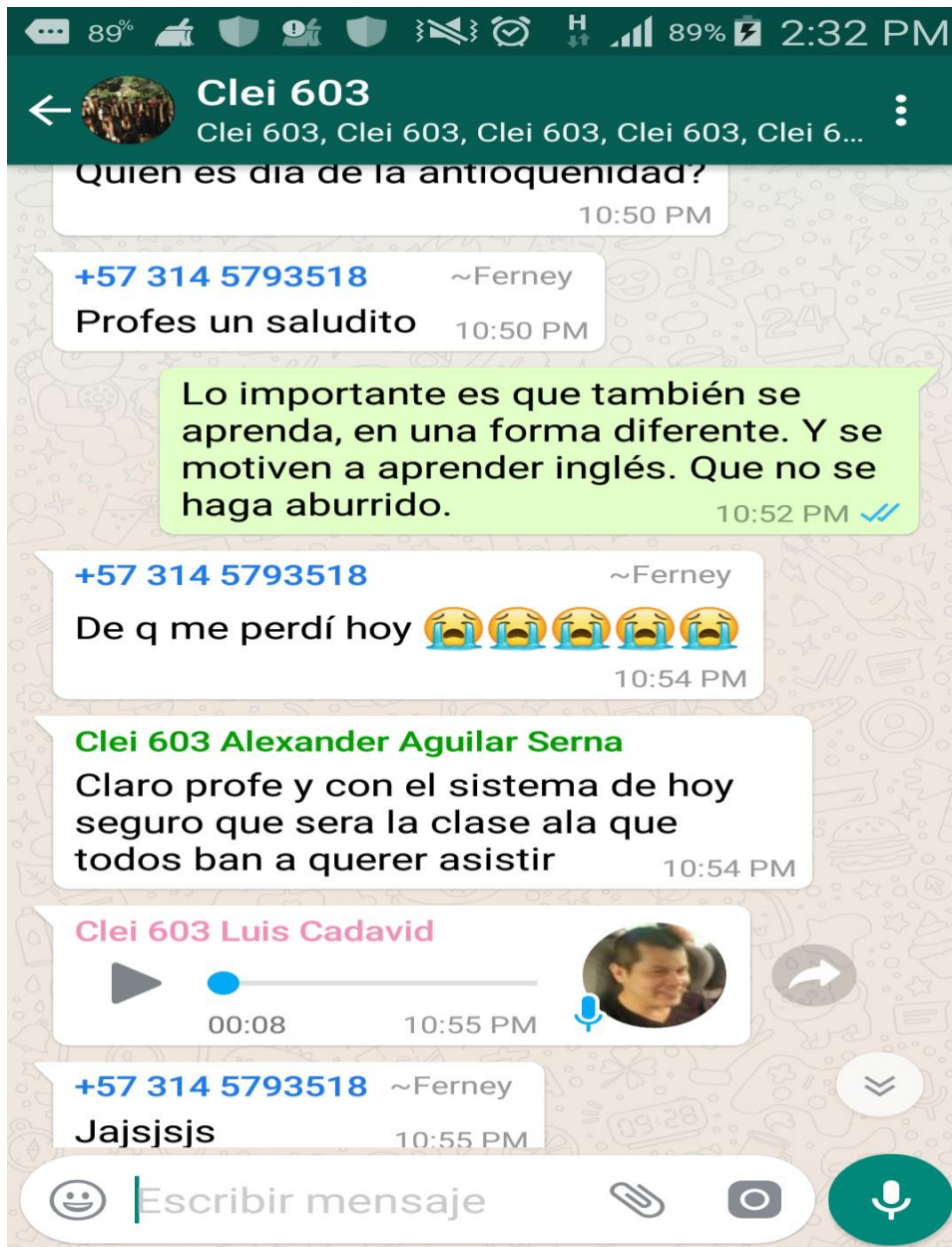
Se consiguió la integración pedagógica de las TIC y de los dispositivos móviles en el aula, generando una mayor motivación en los alumnos por aprender los contenidos, además, de lograr un aprendizaje más significativo al usar elementos tecnológicos con los

que los estudiantes interactúan constantemente, igualmente se está allanando el camino hacia el desarrollo de una ciudadanía digital responsable .

Los siguientes son los comentarios que realizaron algunos los alumnos en uno de los grupos de WhatsApp; y acerca de la integración pedagógica de esta red social en las aulas, veremos en otra publicación más adelante. Así, ¡que recuerda seguir mi página, para que no te las pierdas!.







Espero que les haya gustado esta publicación, y que mis colegas docentes, maestros o profesores, se animen a integrar las herramientas NTIC en el aula; y para finalizar, les deseo que tengan todos un feliz día.