



La mejor manera de aprender es jugando

Por: Juan Pablo Gallegos Campos
(juanpabgc@gmail.com)

Kahoot es una de las herramientas digitales gratuitas más divertidas, enganchadoras e innovadoras que un docente puede utilizar para aumentar el clima creativo de su aula de clase. Generalmente un clima creativo se caracteriza por el buen humor, la risa, la ausencia del temor al qué dirán, un ambiente de trabajo en equipo y una atmósfera de camaradería; esta mezcla de elementos hace que la clase sea más placentera, menos aburrida y mucho más motivante.

Kahoot es una plataforma de juego que emula al programa de TV ¿Quién quiere ser Millonario? pero la diferencia es que pueden participar todos los alumnos del salón (hasta 100 concursantes).

Básicamente, el docente crea las preguntas sobre cualquier tema o en cualquier idioma, y los estudiantes responden las preguntas en tiempo real desde cualquier dispositivo, ya sean estos celular, tableta o computadora. El estudiante que

más rápido responde va ganando puntos, y créanme cuando les digo que cada vez que pruebo esta herramienta, ya sea con niños o adultos, el aprendizaje se activa, la gente se despierta y se aumenta la predisposición por aprender.

Ahora bien, **Kahoot** no está pensando solamente como una pedagogía unidireccional, en la que el docente crea preguntas y los alumnos se limitan a contestar en tiempo real, sino que se puede cambiar el rol y hacer que sean los mismos alumnos quienes desarrollen las preguntas y



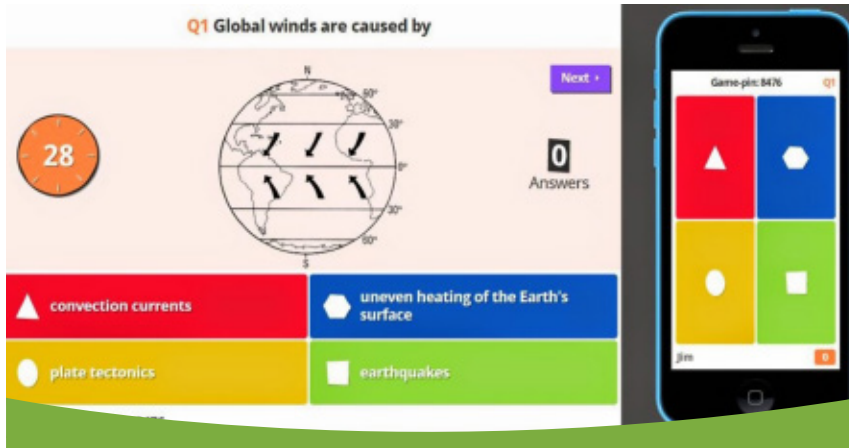
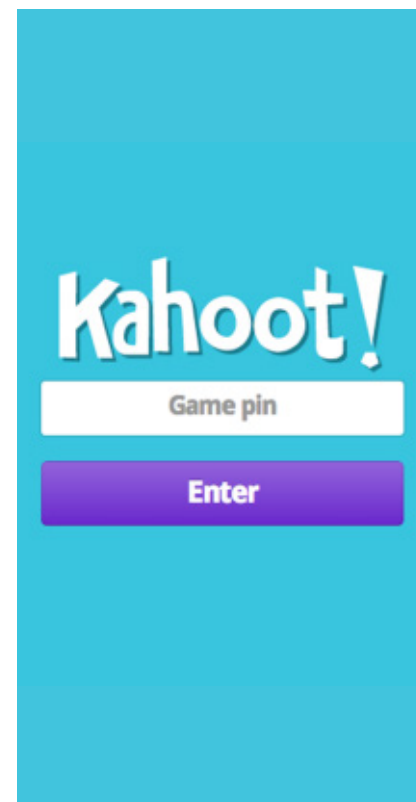
tas ayuda.

Para participar del juego se debe acceder a www.kahoot.it y realizar los siguientes pasos:

1. Colocar el número PIN
2. Poner el nombre del participante
3. Esperar a que entren todos los compañeros
4. Listo a jugar

Para jugar es necesario que el docente proyecte las preguntas desde su cuenta en www.getkahoot.com ya que los alumnos deben responder desde sus dispositivos accediendo en www.kahoot.it.

Te aliento a utilizar **Kahoot** en clase, a experimentarlo como herramienta de pruebas, pero también como herramienta de evaluación de aprendizaje, ya que tus propios alumnos pueden crear preguntas y competir entre ellos. Tus alumnos lo disfrutarán sin importar la edad y tú como docente disfrutarás de una clase activa, divertida, novedosa y sobre todo muy creativa.



jueguen entre ellos; de esta manera se fortalecen la curiosidad, la indagación y el buen hábito de formular preguntas.

¿Cómo usar Kahoot?

Es importante diferenciar que existen dos roles para poder jugar Kahoot. El primero es el rol del creador de las preguntas y el segundo es el rol del participante.

Para crear preguntas se debe acceder a www.getkahoot.com y realizar los siguientes pasos:

1. Crear una cuenta (*Sign Up for free*)
2. Escoger tu rol (docente o alumno)
3. Colocar un nombre de usuario, mail y contraseña
4. Crear cuenta

Una vez que accedas a tu panel de control puedes explorar los

Kahoots de otros usuarios o puedes empezar a crear una nueva prueba, discusión o encuesta. Puedes crear cuantas preguntas quieras, pero ten en cuenta que solo puede haber entre 2 a 4 respuestas por cada una de ellas.

A cada pregunta puedes agregarle una foto de hasta 1MB para ilustrarla o también puedes usar un video de YouTube para ejemplificar; de igual manera puedes limitar el tiempo de cada pregunta hasta un máximo de minuto y medio.

Cuando acabes de crear el test guárdalo y procede a generar un número de PIN para que los participantes puedan acceder a tu prueba. Puedes volver a editar tu prueba cuantas veces quieras y recuerda que no existe número de creación de pruebas. En YouTube existen decenas de tutoriales en español o en inglés que puedes revisar si necesi-

