

# Guía Técnica

## ***Kahoot básico para la enseñanza: interacción, revisión y evaluación***



Alicia Silvestre Miralles, Universidad de Zaragoza, 2024

Estos materiales son únicamente para apoyo a las clases, contienen teoría, textos para práctica y ejercicios, así como enlaces e imágenes para ayudar al estudio, todo ello debidamente referenciado.

Por tratarse de un material auxiliar, no está permitida su difusión en redes públicas, sino únicamente su empleo para este curso, conforme con los derechos que aplica nuestra Universidad de Zaragoza a sus profesores y la licencia *Creative Commons* que los acompaña.

## FICHA DEL CURSO

**Título.** Kahoot básico para la enseñanza: interacción, revisión y evaluación

### Justificación de la enseñanza propuesta.

El Vicerrectorado de Educación Digital y Formación Permanente ha gestionado la adjudicación a la Universidad de Zaragoza de una licencia campus de la aplicación Kahoot! EDU, diseñada para instituciones de educación superior. Se enmarca en la iniciativa de docencia híbrida de RedIris, por un periodo de 3 años. La iniciativa, dentro del Plan UniDigital en el marco del Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia, es financiada por la Unión Europea - Next Generation EU.

Dado que la herramienta se integrará a través del Moodle, en el Anillo Digital Docente, conviene que los docentes de UNIZAR, y también educadores, administradores y estudiantes, se aproximen a Kahoot!

Este curso de inicio proporciona materiales de apoyo técnico y formación específica en algunos procesos habituales en la docencia (interacción, revisión y evaluación), que se benefician del uso de esta herramienta. En particular, facilita la interacción del profesorado con los estudiantes en el aprendizaje, el repaso de temas y conceptos, en el refuerzo del aprendizaje y en la evaluación, y todo ello en un marco atractivo, gamificado y motivador.

### Competencias que debe adquirir el estudiante

- Los profesores aprenderán a diseñar actividades interactivas que fomenten la participación proactiva de los estudiantes en el aula utilizando Kahoot!
- Los docentes podrán implementar Kahoot! de manera efectiva en sesiones sincrónicas, ya sea en modalidad presencial, híbrida o completamente virtual, promoviendo la colaboración y el aprendizaje activo.
- Los profesores serán capaces de diseñar, crear y personalizar cuestionarios y encuestas Kahoot!, utilizando preguntas de opción múltiple, verdadero/falso, a modo de preguntas de repaso, evaluación formativa o activadores de clase.

### Objetivos

- a) Conocer la interfaz y las funcionalidades docentes de Kahoot! en su versión gratuita.
- b) Aplicar sus usos en concreto, adaptando la herramienta a las materias de impartición de cada docente.
- c) Aprender a crear, editar y gestionar cuestionarios en Kahoot!
- d) Mostrar cómo integrar Kahoot! en las clases universitarias para evaluar conocimientos, repasar contenidos o dinamizar la participación en sesiones virtuales o presenciales.

### Resultados de aprendizaje.

- El participante será capaz de navegar en la web de Kahoot! (versión gratuita), sabiendo dónde se encuentra cada uso y funcionalidad.



- Será capaz de diseñar y desarrollar herramientas aplicadas a su materia.
- Será capaz de compartir sus materiales con los destinatarios.
- Será capaz de enseñar a sus estudiantes cómo emplear Kahoot! para mejorar la eficiencia de su estudio.

**Horas.** 8 horas repartidas en dos sesiones.

**Requisitos previos del estudiante.** Aunque la herramienta es muy intuitiva y no son necesarios conocimientos previos, se supone una competencia de usuario básica en habilidades digitales.

**Tipo de evaluación.** El participante deberá elaborar un cuestionario aplicado a sus materias habituales, con un formato y nivel de complejidad que será detallado en la tarea.

### **Programa.**

1. Introducción a Kahoot!
2. Aplicaciones de Kahoot! para el entorno universitario: interacción, revisión, evaluación
3. Crear una Cuenta en Kahoot!
4. Crear un Kahoot! básico
5. Tipos de preguntas y funciones de la interfaz
6. Uso 1. Evaluación rápida de conceptos teóricos
7. Uso 2. Evaluación formativa y revisión
8. Uso 3. Aprendizaje colaborativo
9. Uso 4. Evaluación de comprensión de temas específicos
10. Uso 5. Uso en clases híbridas
11. Obtención e interpretación de los informes de resultados en Kahoot!
12. Mejora de la retroalimentación (interacción) con Kahoot!
13. Conclusiones y recomendaciones finales

### **Recursos materiales que se necesitan para impartir la enseñanza (si los hay).**

Aula con ordenador para cada alumno. Proyector y ordenador para el profesor, con sonido. Cámara y micro para transmitir la sesión online. Acceso a redes/wifi. Auriculares.

### **Fechas y horarios.**

#### **Zaragoza**

JUEVES 12/12 Y VIERNES 13/12 DE 16.15 A 20.15 H

JUEVES 19/12 Y VIERNES 20/12 DE 16.15 A 20.15H.

VIERNES 13/12 Y VIERNES 20/12 DE 9.30 A 13.30H.

#### **Huesca**

MIÉRCOLES 11/12, DE 8.30 A 13H Y DE 15 A 18.30H

#### **Teruel**

MIÉRCOLES 18/12, DE 9.30 A 14H Y DE 15 A 18.30H



# Índice

1. Introducción a Kahoot!.....	5
2. Funciones de Kahoot! para el entorno universitario.....	6
3. Crear una Cuenta en Kahoot!.....	17
4. Crear un Kahoot! básico.....	19
5. Tipos de preguntas y funciones de la interfaz.....	36
6. Uso 1. Evaluación rápida de conceptos teóricos.....	37
7. Uso 2. Evaluación formativa y revisión.....	37
8. Uso 3. Aprendizaje colaborativo.....	38
9. Uso 4. Evaluación de comprensión de temas específicos.....	38
10.Uso 5. Uso en clases híbridas.....	38
11.Obtención e interpretación de los informes de resultados en Kahoot!....	39
12.Mejora de la retroalimentación (interacción) con Kahoot! .....	42
13.Conclusiones y recomendaciones finales.....	42
14.Ejemplo de cuestionario.....	43
15.Prueba de Evaluación.....	44
16.Referencias.....	45
17.Formación extra.....	46
18.Evaluación.....	48

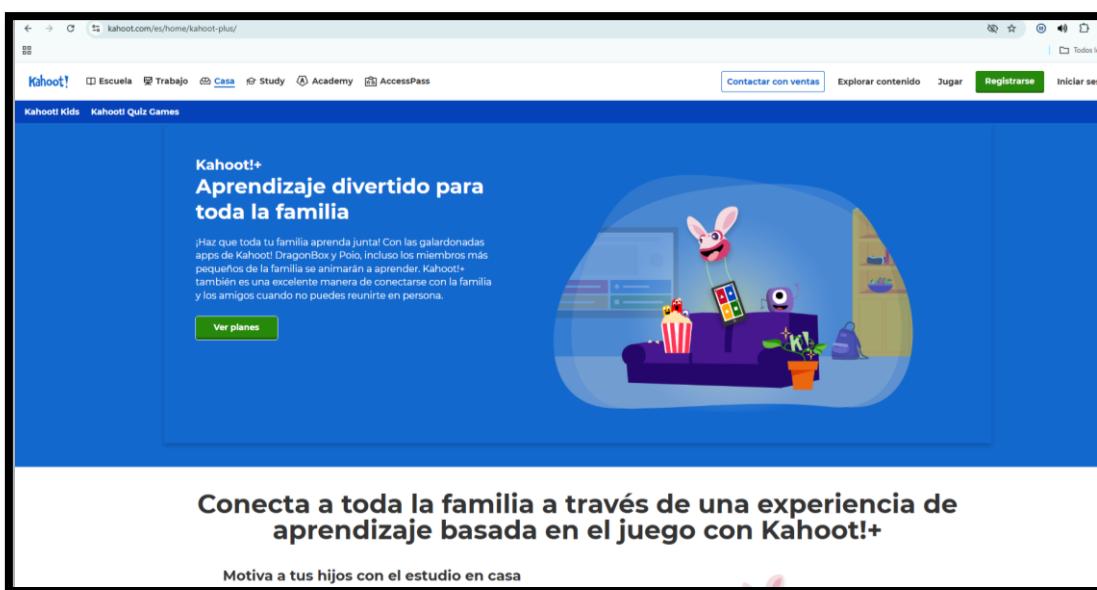


# Contenidos

## 1. Introducción a Kahoot!

En estas páginas veremos cómo usar Kahoot! en el ámbito universitario. Kahoot! es una plataforma de aprendizaje lanzada en agosto de 2013 y basada en juegos. Permite a los docentes crear cuestionarios interactivos para evaluar y fomentar el aprendizaje de sus estudiantes. Es una herramienta que puede hacer las clases universitarias más dinámicas y participativas con sus encuestas, cuestionarios y juegos educativos personalizados, que denominamos coloquialmente "kahoots". Estos pueden aplicarse en tiempo real como

Además, es una herramienta pionera en la metodología de la gamificación y ha ido mejorando con el paso del tiempo. El impacto visual, el colorido y los tiempos aplicados a los cuestionarios varían los estímulos y pueden usarse tanto para un calentamiento previo a la sesión (breve sondeo a modo de warm-up, por ejemplo) como para revisión de conceptos clave al finalizar una clase magistral convencional. Ello permite que los participantes puedan ver sus errores y afianzar conceptos.



En esta guía nuestros objetivos son:

- Mostrar cómo usar Kahoot! en distintos escenarios universitarios: presentar la interfaz y las funcionalidades docentes de Kahoot! en su versión gratuita.
- Mostrar cómo integrar Kahoot! en las clases universitarias para evaluar conocimientos, repasar contenidos o dinamizar la participación en sesiones virtuales o presenciales.

- c) Aplicar sus usos en concreto, adaptando la herramienta a las materias de impartición de cada docente: en particular crear, editar y gestionar cuestionarios en Kahoot!

Para todo ello se proveen ejemplos prácticos y pasos detallados.

En resumen, Kahoot! es una herramienta que nos auxilia a la hora de volver más interactivo y estimulante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Podremos observar sus muchas aplicaciones útiles en el aula. En concreto, destaca el aumento de la memorización y la motivación, la mejora de la asimilación y revisión de contenidos. En este curso nos ceñiremos a las que ofrece en 2024 de manera gratuita (ver aquí opciones de precios: <https://kahoot.com/register/pricing-higher-ed/>). Gracias a la licencia de la Universidad de Zaragoza, en el futuro podrán continuar hacia versiones con funciones más avanzadas.

## 2. Funciones de Kahoot! para el entorno universitario

Este curso va dirigido a docentes universitarios, por lo que nos centraremos en cómo Kahoot! puede emplearse como herramienta para dinamizar y fomentar la participación, evaluar conocimientos, consiguiendo que el aprendizaje sea más interactivo y motivador entre alumnado adulto universitario.

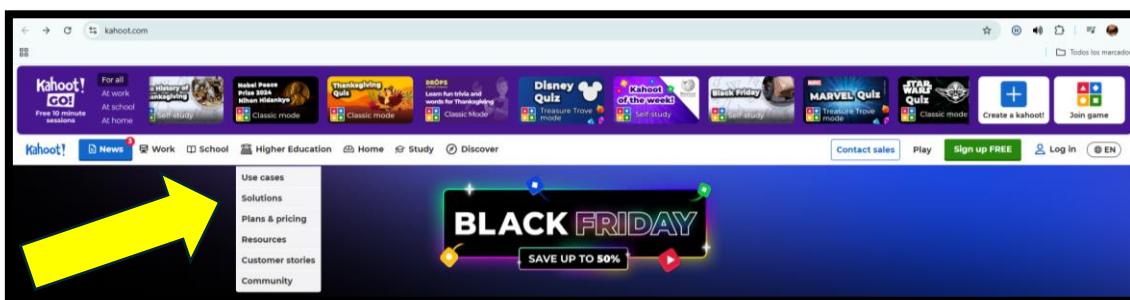
A continuación, se enumeran algunas de las opciones más salientes para un contexto de enseñanza universitaria. En primer lugar, acuda a la página del ADD de UNIZAR:



En esa página podrá encontrar un PDF con un compendio rápido de las principales funciones, pero antes elija el idioma en el margen superior derecho, clicando sobre el botón rectangular con una esfera que dice por defecto **O EN** de English:



Las pestañas superiores de la izquierda del panel nos ofrecen diversos usos. Para documentarnos brevemente, elegiremos el que dice Educación Superior.



Ahí podemos acceder a información sobre otros casos de uso para inspirarnos, y a posibles soluciones ante problemas habituales. Se nos da información sobre los planes y precios, algunos recursos, testimonios de clientes previos y nos permite acceder a la Comunidad. Esta última opción puede ser interesante si nos atrae crear redes de colaboración con otros profesionales, o bien convertirnos en desarrolladores de materiales monetizando nuestras creaciones como productos. Pero todo eso son opciones futuras.

Empezaremos listando cuáles son las principales funciones de Kahoot! en la educación Superior:

## 1. Evaluaciones y Pruebas Rápidas

- **Evaluación formativa:** con Kahoot! se pueden elaborar cuestionarios rápidos y ver cómo están comprendiendo los estudiantes los temas que se está enseñando. Este tipo de evaluación de entrenamiento permite que el alumno se familiarice con cuáles son los contenidos clave en los que debe reparar a la hora de estudiar, acostumbrarse a ciertos formatos de pregunta, y al docente le permite ajustar las lecciones en función de las necesidades. Su diseño en la parte de los resultados permite ver qué

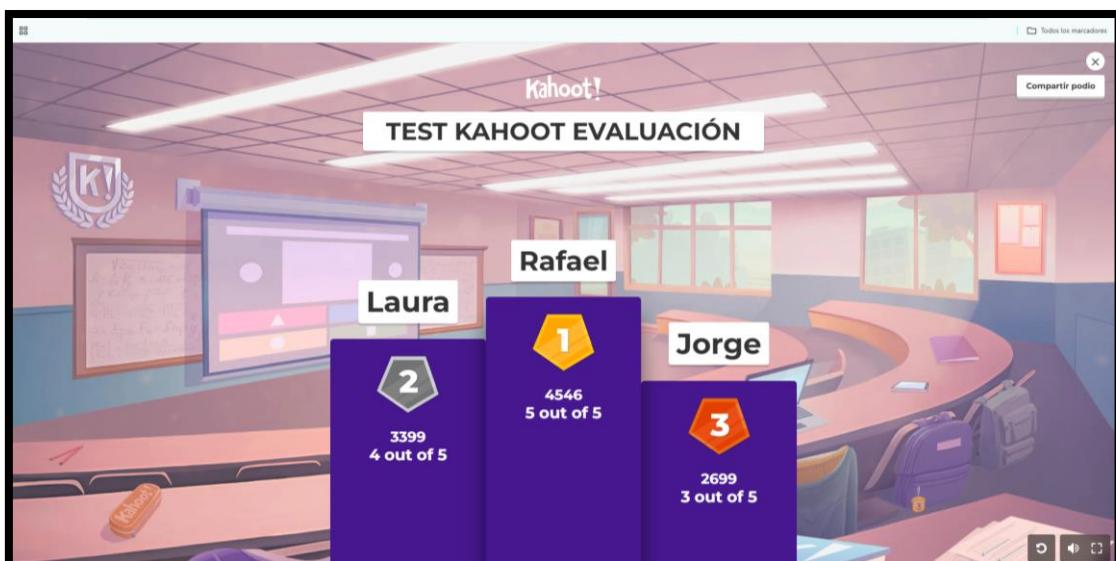
preguntas son las mejor aprendidas, cuáles plantean más dudas o errores, o no están bien formuladas. Los cuestionarios pueden ser reutilizados y mejorados. *Podemos integrar estos contenidos en otros cursos con un simple enlace.*

The screenshot shows a Kahoot! quiz titled "TEST KAHOOT EVALUACIÓN". The quiz has 5 questions and is currently finished. A modal window is open, asking if the user wants to "Añadir kahoot a un curso". The modal contains instructions: "Añade este kahoot a un curso y asigna el curso para que los estudiantes lo completen en cualquier lugar y en cualquier momento, en la computadora o en el teléfono." There are two buttons: "Ahora no" and "Añadir al curso".

- **Revisión de contenidos:** antes de un examen o prueba importante, puede hacerse un Kahoot! con preguntas clave sobre el tema, para ayudar a los estudiantes a repasar.

## 2. Aprendizaje Activo y Gamificación

- **Motivación:** los estudiantes suelen disfrutar de la gamificación, y Kahoot! permite que compitan en un entorno divertido. Esto no solo les ayuda a estar más motivados, sino que también hace que el aprendizaje sea más interactivo y menos monótono.



- **Nota:** Aunque el contexto universitario es más formal, la gamificación puede ser una forma divertida y atractiva de aprender. Los participantes pueden competir en grupos o individualmente, y esto fomenta la competencia sana y el intercambio de ideas sobre estrategias. Sin embargo, para no simplificar o infantilizar demasiado, hay que compensar el objetivo del juego con el tiempo que se le dedica. Lo mismo puede decirse de la gamificación para el docente: el tiempo y esfuerzo de preparación de una herramienta gamificada no ha de exceder su utilidad final. Existe un riesgo de perderse en detalles, colores y posibilidades descuidando el contenido o la finalidad.
- **Competencia sana:** los estudiantes pueden ver su progreso en tiempo real y competir de manera amistosa, lo que fomenta la participación y el trabajo en equipo. Eso no exime al profesor de la necesaria tarea de dosificar y regular el grado de intensidad competitiva, de acuerdo con las necesidades y características del grupo y de la materia.

### 3. Evaluación de Comprensión

- **Refuerzos de conceptos clave:** se puede elaborar un Kahoot! para ver en qué medida los estudiantes entienden un concepto clave antes de avanzar al siguiente tema. Esto permite identificar rápidamente a los estudiantes que puedan necesitar más ayuda o explicación adicional.
- **Preguntas de comprensión:** después de una clase o una actividad, se pueden hacer preguntas de seguimiento para asegurarse de que todos comprendieron lo esencial. *La IA puede emplearse como asistente en el proceso. También existe la posibilidad de generar cursos y que estos proporcionen certificados.*

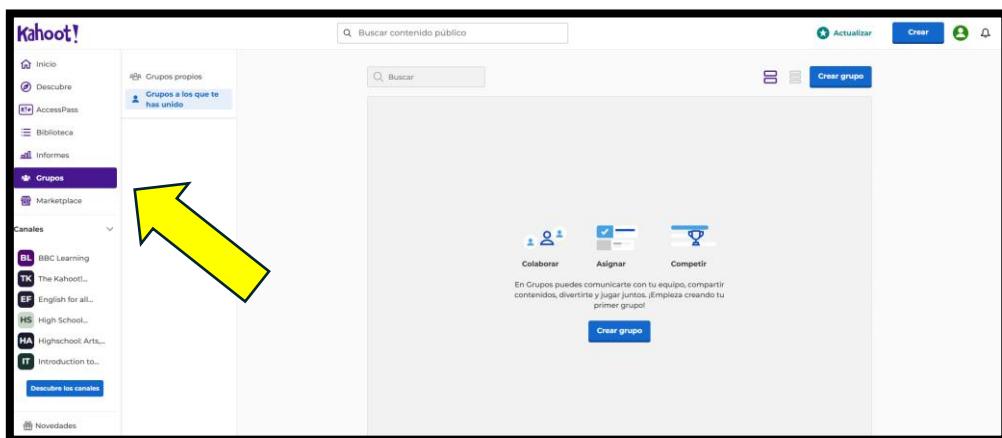
The screenshot shows a dark-themed web page for a Kahoot! course. At the top, it says "1. Introduction to Kahoot!'s AI generator". Below that, there's a note: "Creado por Professional Development for Teachers" and "Actualizado el 2 de julio de 2024 · 2 min de lectura". To the right are icons for sharing and more options. A callout box contains the text: "Note: If you want to download a course certificate (PDF) after completing this course, you'll need to start it by selecting **Start** and then **Self-study** (or **Start course** in the app version)." The main content area has a heading "AI assisted kahoot generator - a helping hand in your classroom" and a paragraph: "As educational technology in schools and hybrid learning environments has rapidly advanced, integrating AI in your classroom may appear to be another daunting challenge for you and your students. When you smartly use AI assisted kahoot generator to fit your specific needs, it will for sure become a helping hand in your classroom." There are also "Start" and "Self-study" buttons at the bottom of the content area.

## 4. Actividades de Revisión y Refuerzo

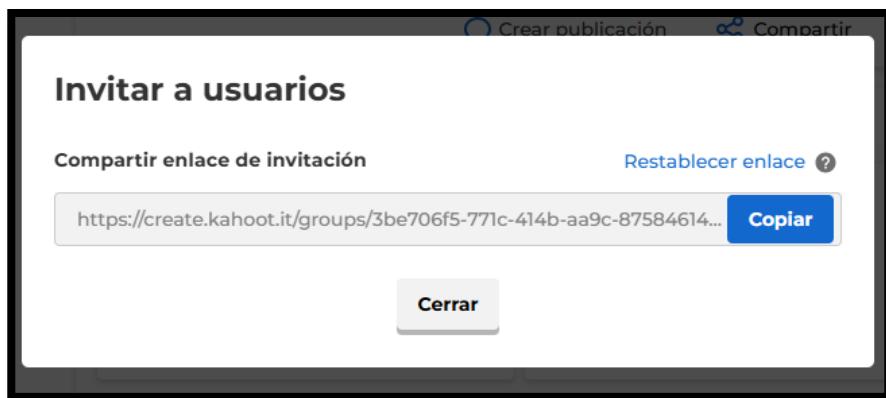
- **Juegos de repaso:** usar Kahoot! como una forma de repasar lo aprendido en clase. Por ejemplo, usarlo al final de cada unidad para asegurarse de que los estudiantes retengan la información a largo plazo (vid. curva del olvido de Ebbinghaus).
- **Juegos interdisciplinares:** es posible mezclar diferentes asignaturas y áreas de conocimiento (matemáticas, ciencias, historia, etc.) en un solo Kahoot! para hacer conexiones entre contenidos.

## 5. Desarrollo de Habilidades de Colaboración

- **Trabajo en equipos:** aunque cada estudiante compite individualmente, también se pueden organizar equipos para que colaboren entre sí y resuelvan las preguntas, promoviendo el trabajo en equipo y el aprendizaje con pares, así como la discusión constructiva y el compartir saberes.
- **Creación de Kahoots! por los estudiantes:** los estudiantes también pueden crear sus propios cuestionarios en Kahoot!, lo que fomenta la creatividad, la autonomía y el trabajo en equipo.



Si clicamos en el botón central azul que dice **crear grupo**, podremos crear grupos virtuales de entre dos y cuatro personas con nuestros compañeros o los alumnos entre ellos. Para invitarlas debemos copiar el enlace de invitación clicando en **invitar a usuarios**:

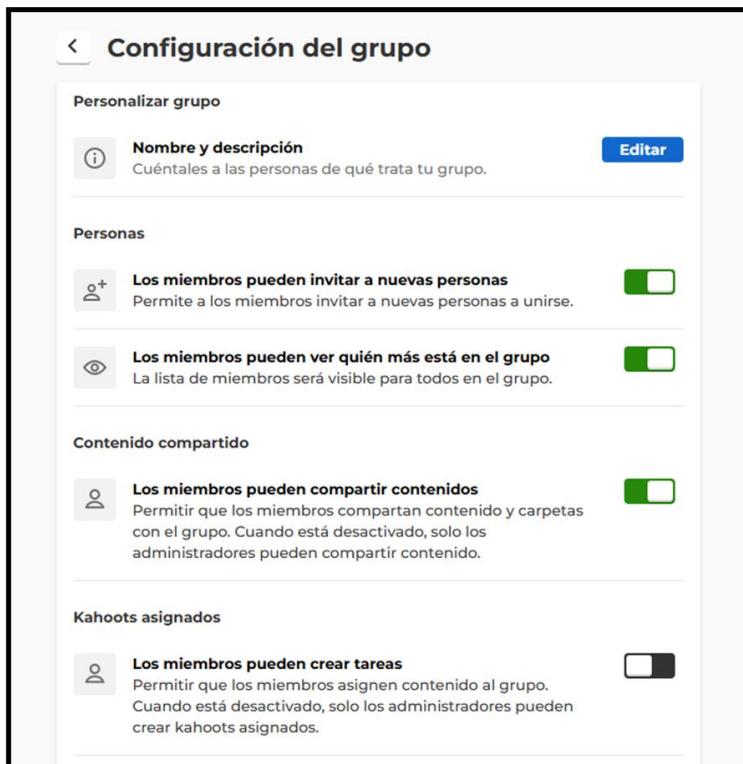


A continuación, Kahoot! nos ofrece algunas opciones para configurar el grupo, como dar nombre al grupo, crear una publicación, compartir o asignar. Los mensajes pueden responderse con “me gusta”, como en redes sociales, para hacer saber que lo hemos recibido y leído y estamos conformes.

En la **configuración** podremos editar el nombre del grupo y sus características, incluir una breve descripción del mismo, decidir si los miembros pueden invitar a nuevas personas, o si puede ver o no a los demás del grupo (anónimo). En cuanto a los contenidos, los miembros podrán compartirlos solo si se activa el botón verde derecho. **En caso de que no se active, el control sobre compartir contenidos lo tiene el creador (en nuestro caso el docente).**

El apartado final llamado **Kahoots! asignados**, podemos activarlo si deseamos que los miembros puedan crear tareas y asignar contenidos a grupos.

Esta opción es parecida a la de editor, da más libertades, y por eso dependerá del nivel de implicación que deseemos para la actividad. Aunque lo habitual al principio es dejar que el estudiante sea solo pasivo y receptor del contenido, en niveles más avanzados de dominio o de complejidad, puede ser interesante que sea el propio alumno quien elabore cuestionarios en equipo y por eso conviene que conozca esta opción. Así podrá trabajar con sus compañeros de manera equitativa.



**Asignar** un Kahoot! implica que el estudiante vaya a su ritmo, avanzando de pregunta en pregunta sin tener que ir al ritmo de los demás, pues las preguntas se irán mostrando en su propio dispositivo. Al asignar podemos establecer la hora y la fecha de vencimiento y configurar las opciones de juego (posible antes, durante o después de asignar). Asegúrese de buscar y seleccionar el Kahoot que deseé asignar a algunas personas. Luego, pulse el botón Anfitrión que se halla en la parte inferior y elija **Asignación**. Asimismo, podemos **Asignar cursos** completos de nuestra creación o ajenos, pero solo en la versión de pago:

**Kahoot para Educación Superior**

1 Fija una fecha de inicio y otra de finalización y decide qué recordatorios automáticos quieras usar.

**Empieza**

8 de diciembre de 2024 ▾ 9:00 AM ▾

**Finaliza**

15 de diciembre de 2024 ▾ 11:00 PM ▾

2 Elige la configuración de las actividades y los kahoots en esta tarea.

Jugar en secuencia ⓘ

Configuración del kahoot

Temporizador de pregunta ⓘ

Orden de las respuestas al azar ⓘ

Generador de nombres ⓘ

3 Activa los emails que se enviarán a los participantes una vez finalizado el curso.

Emails de finalización del curso ⓘ

**Cancelar** **Asignar curso** \*

Nos permite las opciones en vivo y autoestudio:

**KAHOOT UNIZAR 2024**

[REDACTED] bre de 2024

**Empezar**

<b>ACTIVIDADES</b> <b>7</b> Kahoots: <b>7/7</b>	<b>EN VIVO</b> ▶ Presenta y pausa	<b>TAREA</b> ★ <a href="#">Asignar como tarea</a>	<b>AUTOESTUDIO</b> ↗ Estudia por tu cuenta	<b>INFORMES</b> ★ <a href="#">Obtén informes detallados</a>
--	---	---	--	---

## 6. Lecciones Interactivas

- **Incorporación de multimedia:** es posible incluir imágenes, videos, y sonidos en las preguntas, lo que facilita un aprendizaje visual y auditivo, haciendo que la lección sea más atractiva, alcance a más tipos de aprendiz y fortalezca la vías de estímulo para mayor memorización.
- **Sesiones de preguntas en vivo:** se pueden crear cuestionarios en tiempo real, donde los estudiantes responden mientras ven las preguntas en sus dispositivos y ven los resultados al instante.

## 7. Aprendizaje Remoto o Híbrido

- **Clases virtuales:** si las clases son en línea, Kahoot! funciona bien para hacer actividades interactivas a través de plataformas de videollamadas. Los estudiantes pueden participar desde cualquier lugar con su dispositivo.



- **Aprendizaje asincrónico:** si los estudiantes están trabajando de manera asincrónica, puedes asignarles un Kahoot! como tarea o actividad para que lo completen cuando lo deseen, ayudando a repasar conceptos sin la necesidad de estar todos conectados al mismo tiempo. Cuando asignamos, basta con elegir las fechas y podemos dejarlo activado.

## 8. Actividades de Introducción o Motivación

- **Inicio de lecciones:** se puede empezar una clase con un Kahoot! que presente los conceptos principales que se verán. Esto prepara a los estudiantes para el contenido y los motiva a aprender. Es útil para unificar la atención y centrarlos si están dispersos, o si van llegando cada uno en los primeros minutos a diferentes tiempos.

- **Introducción a nuevos temas:** Kahoot! puede despertar el interés de los estudiantes sobre un tema nuevo, preguntando cosas que ya sepan o asociando temas previos con lo que aprenderán. Si las preguntas se elaboran como evaluación formativa, pueden ir contribuyendo a que se memoricen contenidos y se lean documentos de manera fragmentada y realzando las definiciones, tipologías, etc.



## 9. Aprendizaje Inclusivo

- **Ritmo individual:** Los estudiantes pueden tomar su tiempo para responder (si usas la opción de jugar de manera individual y no en competencia), lo que favorece a aquellos que necesitan más tiempo para procesar la información.
- **Accesibilidad:** se puede adaptar el contenido para que sea inclusivo, utilizando imágenes o videos que ayuden a los estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje o necesidades. Conviene asimismo conocer las recomendaciones para accesibilidad de materiales de UNIZAR:
  - <https://www.unizar.es/accesibilidad>
  - <https://ouad.unizar.es/noticias/accesibilidad/consejos-para-publicar-contenidos-accesibles-en-redes-sociales>.

*Esta es la vista previa habitual en móvil tal como ve el alumno la pantalla de acceso a un cuestionario. Como ve, no exige estar inscrito a la página:*



## 10. Refuerzo Positivo

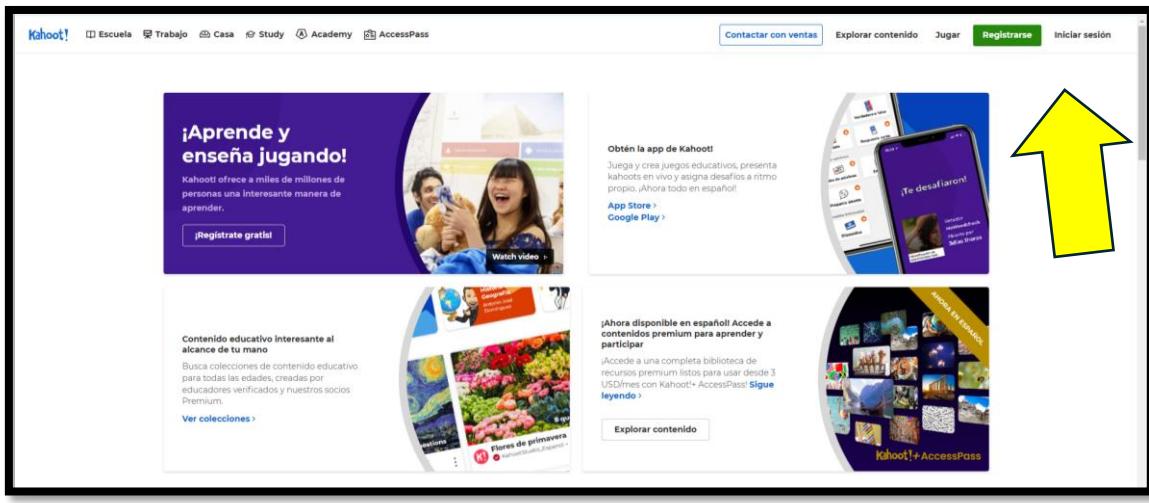
- **Premios y reconocimientos:** aunque el acceso gratuito a Kahoot! no permite una personalización avanzada de premios, puedes hacer que los resultados visibles en tiempo real fomenten una competencia sana y otorgar recompensas de forma informal, como un reconocimiento verbal o pequeño premio.

### 3. Crear una Cuenta en Kahoot!

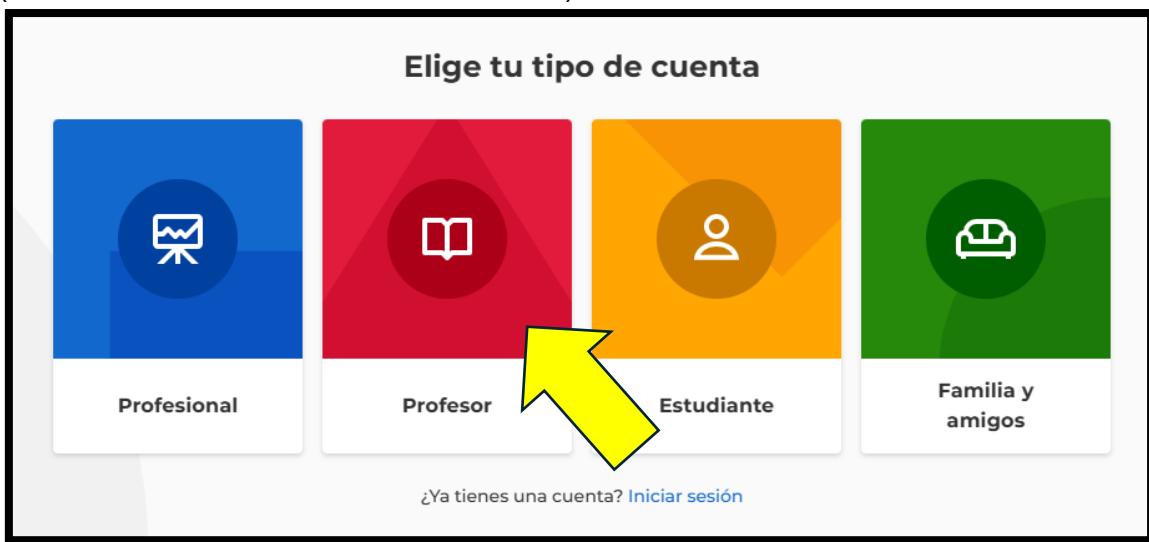
A continuación, veremos paso a paso cómo crear una cuenta en Kahoot!:

#### Paso 1: Registro

- Entre en: <https://kahoot.com/> y haga clic en Sign up (Registrarse).



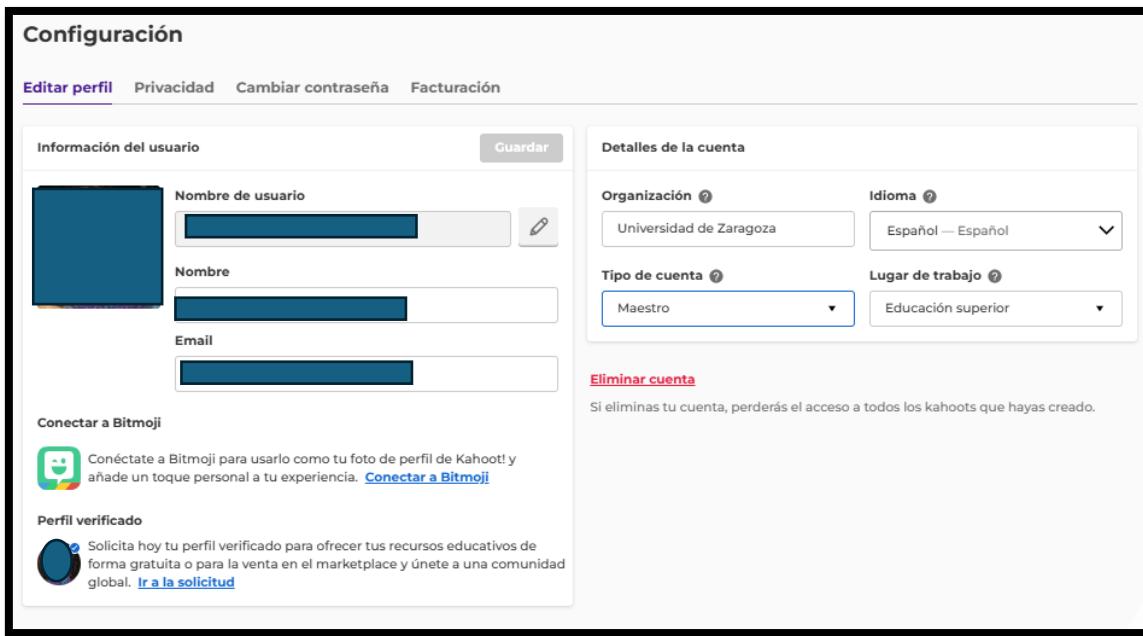
- Seleccione **Teacher** (Docente) y complete los datos mínimos solicitados (nombre, correo electrónico, contraseña).



#### Paso 2: Acceso a la cuenta

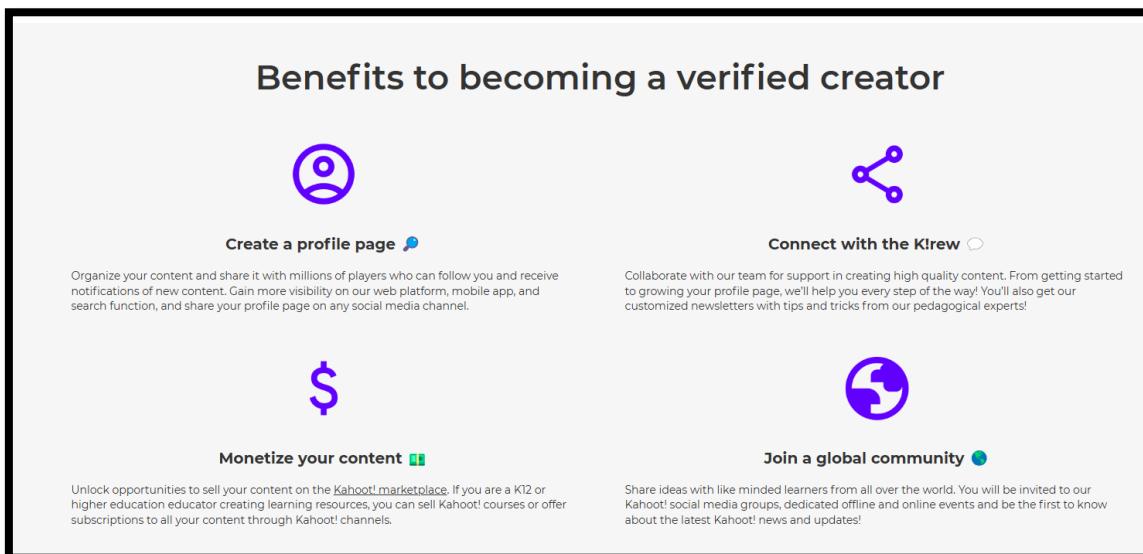
- Una vez registrado, ingrese con su correo electrónico y contraseña.
- En el tablero principal, podrás acceder a tus cuestionarios y crear nuevos juegos.

Para crear un cuestionario Kahoot! es imprescindible que el/la docente se registre en la web <https://kahoot.com/>. Desde su cuenta podrá crear cuestionarios y dispondrá de un repositorio de cuestionarios creados y publicados en la web por otros usuarios.



Nos permite introducir una imagen o bien crear una con Bitmoji. En las pestañas superiores nos conduce a los ajustes de privacidad, a la posibilidad de cambiar la contraseña o a los datos de facturación.

Podemos, si deseamos expandir nuestros horizontes, formar parte de la red de creadores verificados o ser embajadores Kahoot!:



Si accedes a la configuración de tu perfil podrás cambiar la foto y abajo te aparecerá la opción de obtener un perfil verificado, que te otorga ventajas

**Tu página de perfil verificado**

**Información personal**

Foto de perfil

Imagen de banner

Email

Perfiles de redes sociales [Añadir más](#)

Información del perfil verificado

Título corto de la página  100

Intro  1000

Sitios web personales [+ Añadir más](#)

Donación [+ Añadir donación](#)

**Marketplace nuevo!** [Más información sobre Kahoot! Marketplace](#)

Empieza a ganar dinero con tu contenido  
Ahora los creadores verificados pueden poner a la venta recursos educativos directamente en Kahoot!. Una vez aprobado tu perfil verificado, puedes registrarte como vendedor aquí.

Contenido de página

Elige hasta 4 de tus mejores kahoots [?](#)  
Elige al menos 3 kahoots que quieras que aparezcan en la parte superior de tu perfil.

+ Añadir kahoot

Añadir cursos [?](#)  
Aquí puedes añadir todos los cursos que quieras mostrar en tu perfil. Todos los kahoots usados en los cursos deben ser públicos.

+ Añadir curso

## 4. Crear un Kahoot! Básico

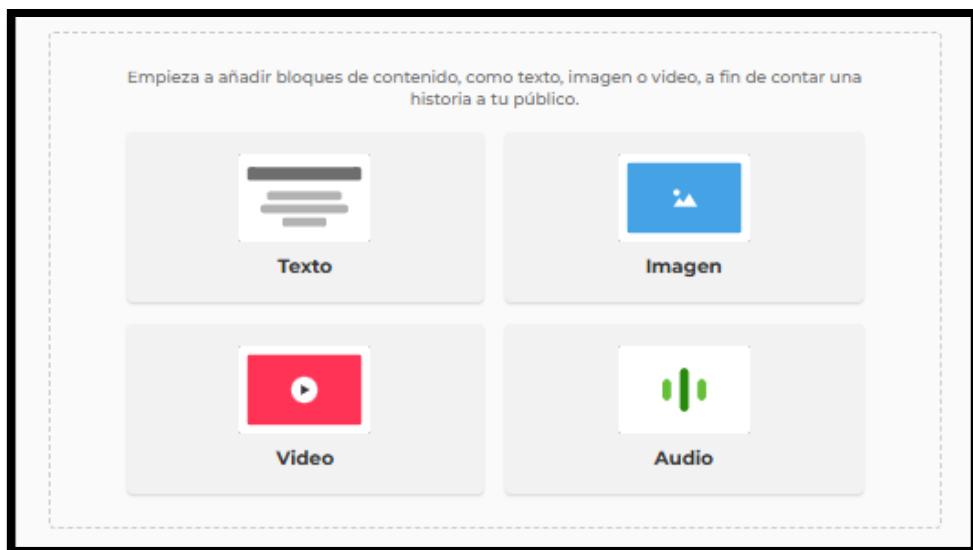
En este apartado veremos cómo crear un cuestionario Kahoot desde cero. Además de ello, Kahoot! permite duplicar y/o modificar cuestionarios Kahoot ya existentes en la plataforma (siempre que su creador original lo permita). En las versiones de pago y más avanzadas tendremos otras opciones como: gestionar nuestro propio banco de preguntas predefinidas, emplear prediseños de plantilla, importar archivos PPT o PDF y transformarlos en un cuestionario Kahoot! o incluso utilizar la IA para que genere preguntas sobre un tema o convierta un PDF en un Kahoot!.

### **Paso 1: crear un nuevo Kahoot!**

- En la página principal, haga clic en **Crear**.
  - Elija el tipo de cuestionario que desea (quiz, encuesta, encuesta abierta, etc.).
  - Introduzca un título y una breve descripción del tema.
- \*Las estrellas en círculos marcan opciones no disponibles en la versión gratuita.

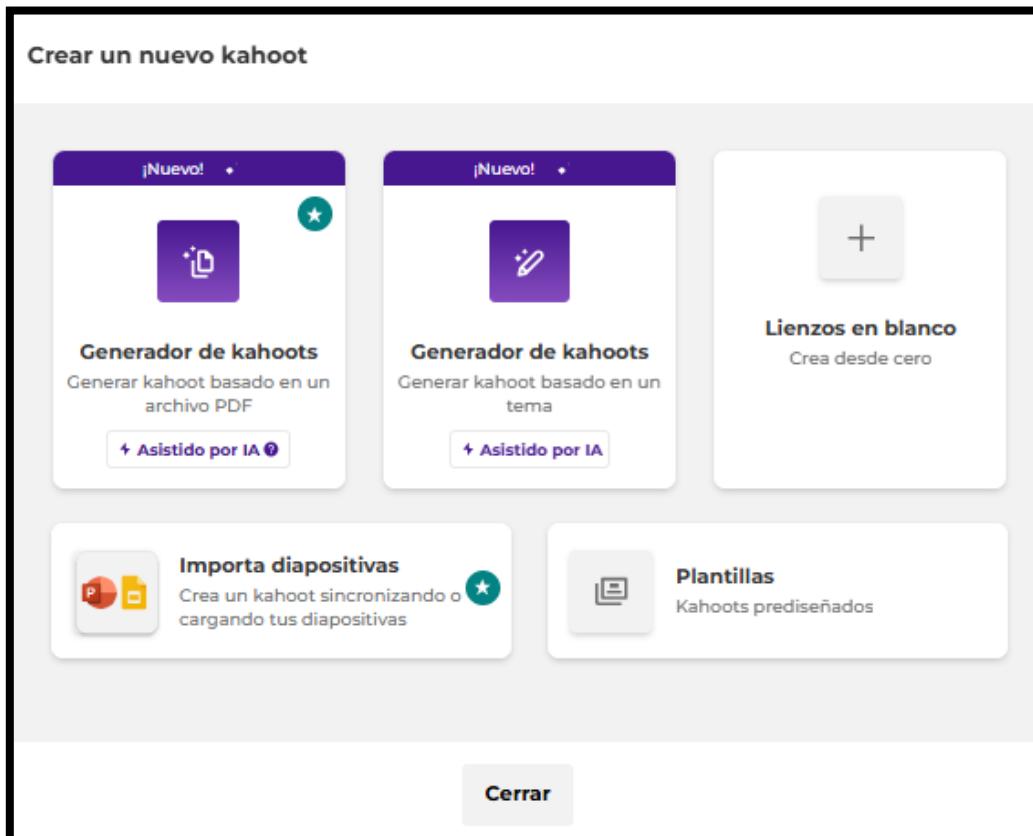
Dentro de la opción de **crear** (botón azul superior derecho), nos aparecen varias posibilidades. Clicaremos en **Kahoot** si queremos crear cuestionarios (*quizzes*) o encuestas:

La segunda opción, llamada **historia**, nos abre a cuatro opciones (texto, imagen, video y audio). Es una excelente opción para planificar una clase o parte de ella, especialmente en casos a distancia, de manera que el alumno tenga una variedad de formatos en los materiales y un itinerario de aprendizaje semielaborado y más dinámico que la mera lectura de un documento o estudio de un PPT:



En el caso de los cuestionarios, aunque la opción más clásica (y gratuita) es crear desde cero (**lienzos en blanco**), también es posible generar Kahoot! con la ayuda de la IA (**generador de kahoots IA**) o usar **plantillas** ya prediseñadas.

Ojo: la opción de crear un Kahoot! desde un archivo PDF (**generador de kahoots PDF**) y la de **importar diaposivas** PPT solo están disponible en las versiones de pago.



Si clicamos en **generador de kahoots** abrirá esta pantalla donde pueden verse las opciones para generar con IA:

The screenshot shows the Kahoot! AI Generator interface. At the top, there's a search bar with '¿Cuál es tu tema?' and a 'Generar' button. To the right, there's a 'Formato Quiz' icon and a 'Asistido por IA' button. Below the search bar, there's a section titled 'Pruébalo gratis' with a 'Vista previa con estos temas' button. This section displays four preview cards: 'Quiz - Principios de las estrategias de marketing', 'Presentación - Ética y derecho en los medios de comunicación', 'Quiz - Introducción a la ingeniería mecánica', and 'Presentación - Fundamentos de programación en Python'. On the right side, there are three dropdown menus: 'Idioma' set to 'English', 'Nivel de destreza' set to 'Intermedio', and 'Tono de voz' set to 'Conversacional'. At the bottom, there are two buttons: 'Añadir todas (0)' and 'Listo'.

En la configuración (botón gris superior a la izquierda cuando entramos por biblioteca), podemos introducir título, descripción, imagen, idioma y si es público o privado, así como elegir en cuál de nuestras carpetas queremos guardarla:

The screenshot shows the Kahoot! configuration screen. It features the Kahoot! logo, navigation tabs for 'Kahooteando' and 'Configuración', and a message '✓ Guardado en: My Kahoots'. A large yellow arrow points from the right towards the 'Configuración' tab.

**Configuración del kahoot**

**Información básica**

**Título**  
Ingresa un título para tu kahoot.  
 84

**Descripción (Opcional)**  
Incluye una breve descripción de tu kahoot para aumentar su visibilidad.

**Imagen de portada**  
Añade una imagen de portada para que tu kahoot destaque.  
  
**Cambiar imagen**

**Visibilidad**  
Elige quién puede ver este kahoot.

Privado  
Solo visible para tí.

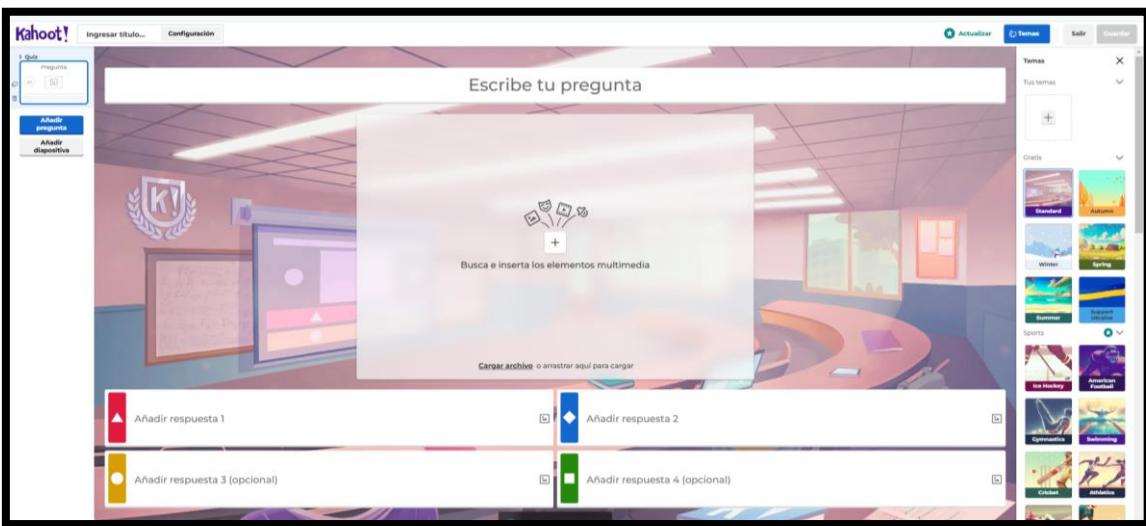
Público  
Visible para todos en la página Descubre.

**Guardar en**  
Elige la carpeta para guardar tu kahoot.  
 **Cambiar**

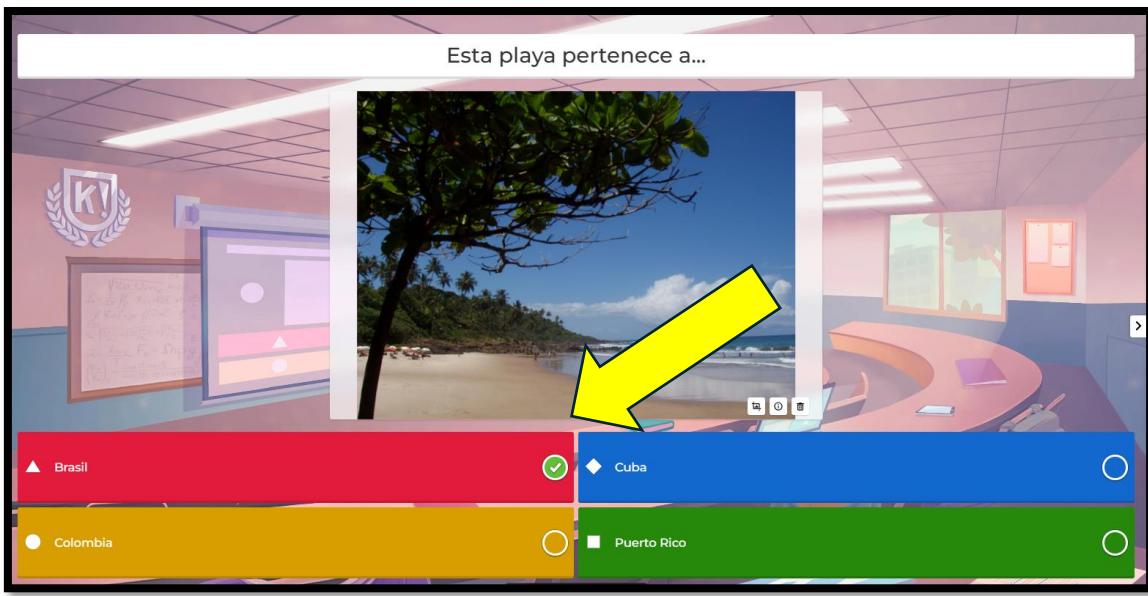
**Idioma**  
Establece el idioma de tu kahoot.

## Paso 2: añadir preguntas

- Desde la opción lienzo en blanco, **añade preguntas** de opción múltiple o verdadero/falso. Podemos simplemente copiar y duplicar alguna ya hecha previamente.

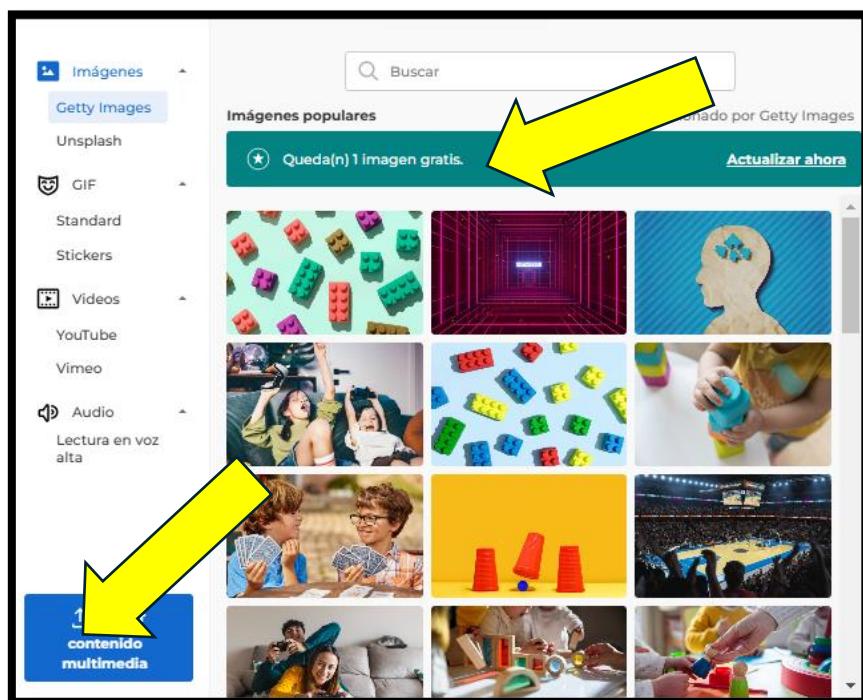


- Para cada pregunta, incluya (mínimo dos, máximo cuatro en la opción gratuita) **respuestas** posibles y seleccione cuál es la correcta clicando sobre el círculo hasta que se aparezca un tick verde ✓.



- Puede incluir una **imagen** (la versión gratuita tiene solo unas cuatro disponibles. Una vez se gastan hay que comprar la versión avanzada).

Recuerde que la opción gratuita da derecho a **Cargar contenido multimedia**: desde el botón azul inferior izquierdo podemos subir nuestras propias imágenes o materiales.



- Se puede adaptar el **tiempo límite** para respuesta. Además, cada uno solo recibe su propio feedback: verá si su respuesta es correcta o no, pero no las de los demás.

- Se pueden proporcionar **puntos** (p. ej. ponderar cada pregunta con un valor).

Esta playa pertenece a...

Brasil

Colombia

Cuba

Puerto Rico

Podemos cambiar el fondo para eliminar el ruido visual o mejorar la combinación de colores. Nos permite también cargar nuestros propios fondos con imágenes cuya propiedad poseamos o hayamos diseñado nosotros mismos:

Esta playa pertenece a...

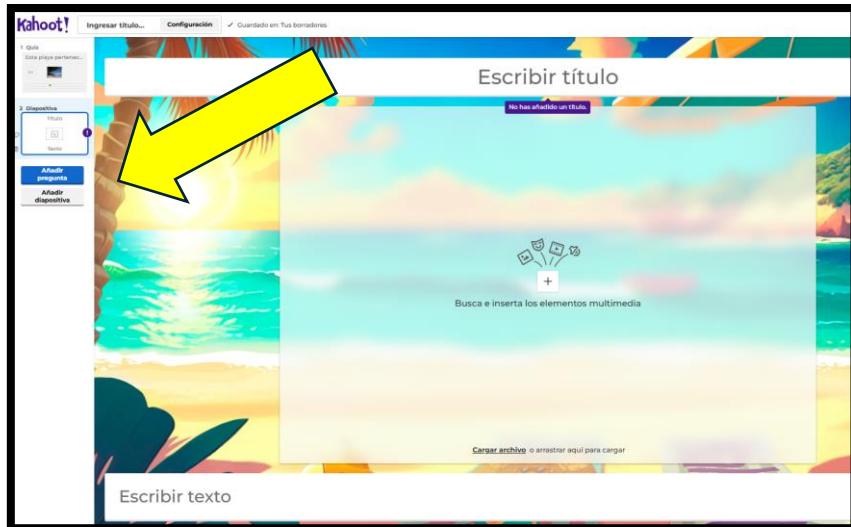
Brasil

Colombia

Cuba

Puerto Rico

Si le damos al botón gris de la columna izquierda que dice **Añadir diapositiva**, nos permite insertar en el cuestionario una diapositiva y diseñarla. Podremos darle un título, subir un elemento multimedia y escribir texto en la parte inferior. Puede ser buena opción para incluir intermedios de refuerzo, secciones, material de repaso, imágenes, frases motivadoras y/o humorísticas, etc.:



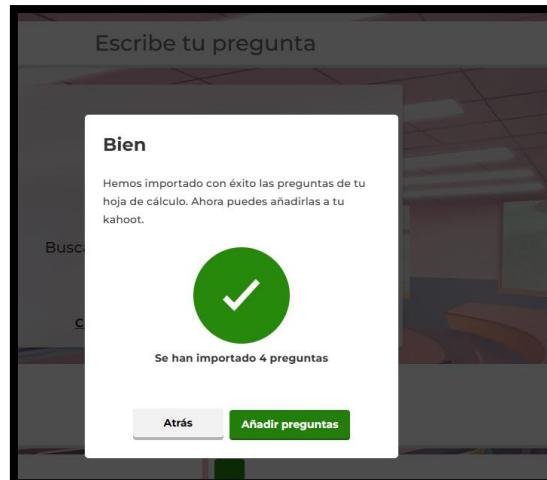
En lugar de generar una a una las preguntas, también podemos cargar las preguntas desde una Excel elaborada por nosotros mismos (basta bajar el formato que nos dan y rellenarlo según las instrucciones).

A	B	C	D	E	F	G	H
And remember, if you're not using Excel you need to export to xlsx format before you upload to Kahoot!							
Question - max 120 characters	Answer 1 - max 75 characters	Answer 2 - max 75 characters	Answer 3 - max 75 characters	Answer 4 - max 75 characters	Time limit (sec) - 5, 10, 20, 30, 60, 90, 120, Correct answer(s) - choose at least one		
1 Cuál es la capital de España?	Madrid	Barcelona	Zaragoza	Bilbao	60 1		
2 De qué color son las naranjas?	Naranjas	Amarillas	Marrones	Rojas	1		
3 La fórmula química del agua es	Hache dos O Portable Document Format	Hache tres O	Hache dos CO	CO Hache dos	1		
4 PDF significa	Format	Plan Document Format	Plan Document Folder	Portable Document File	1		
5							

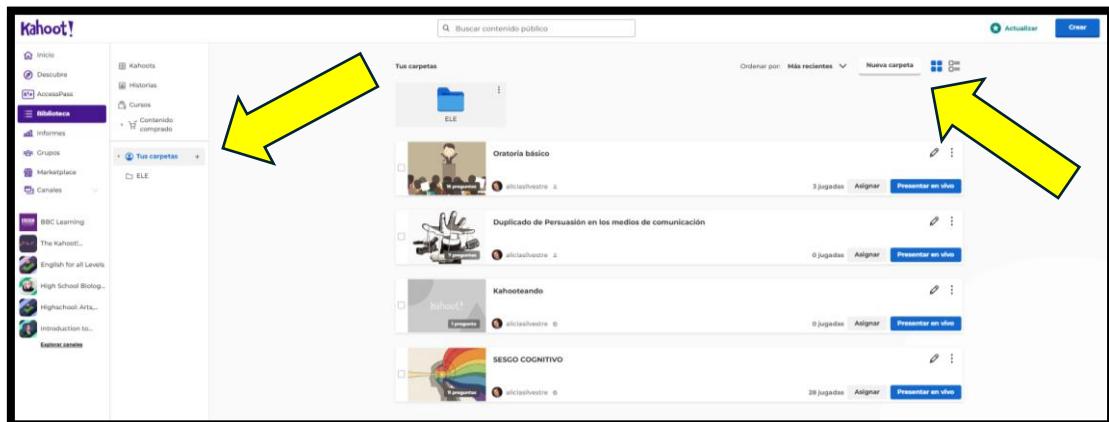
Ejemplo de pregunta. Tema: "Teorías del Aprendizaje"

Pregunta: ¿Quién propuso la teoría del aprendizaje social?

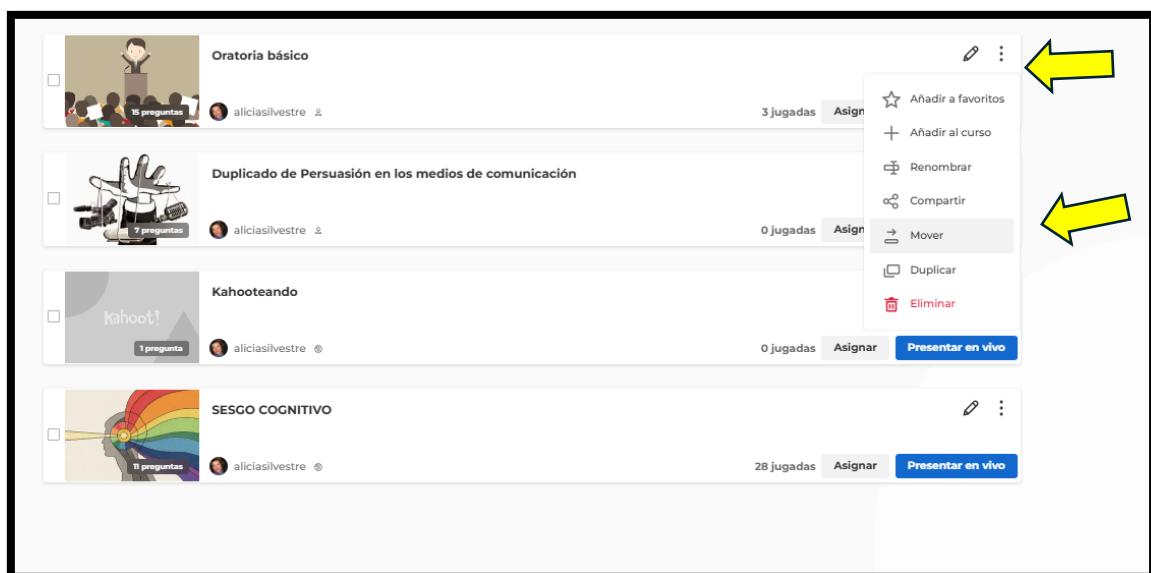
- A) Piaget
- B) Vygotsky
- C) Bandura (Respuesta correcta)
- D) Skinner



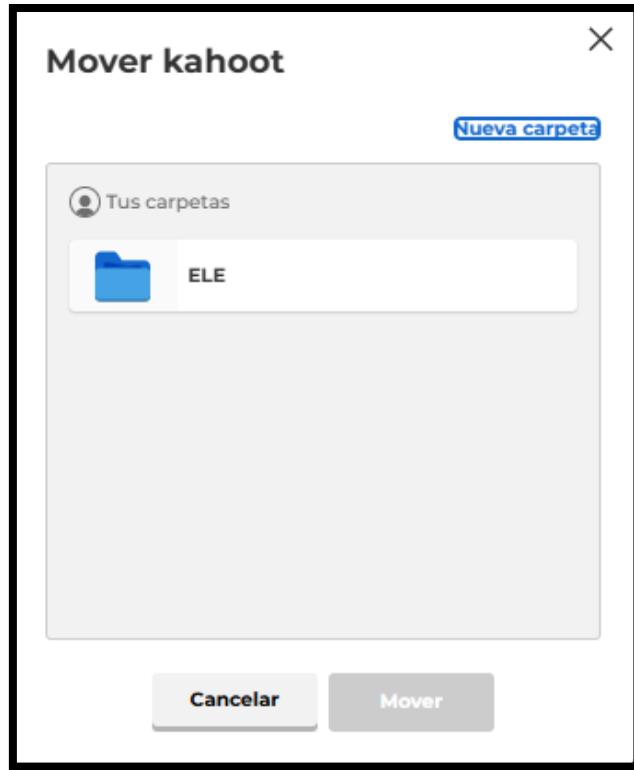
Podemos crear **carpetas** para guardar allí los que pertenecen al mismo tema o asignatura. Basta clicar en **Biblioteca>Tus carpetas>Nueva carpeta**, si deseas generar una nueva.



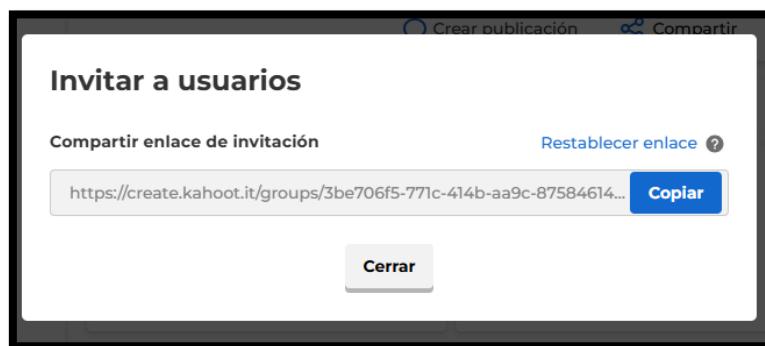
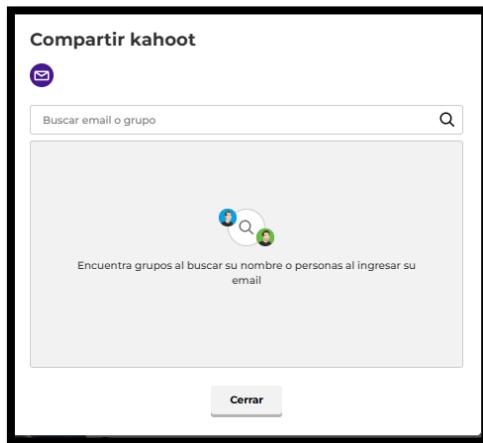
Para mover allí tus cuestionarios, clica en los **tres puntos** y luego en **Mover**:



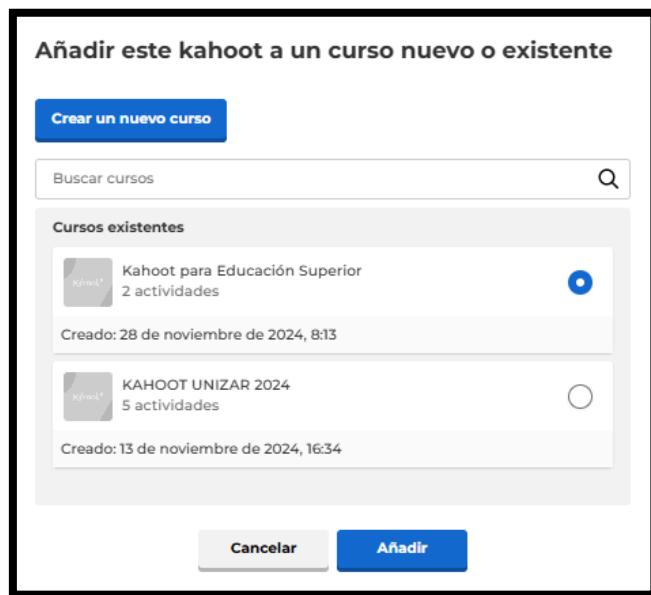
En este punto puede crearse una **nueva carpeta** o seleccionar alguna de las existentes clicando sobre ella, entonces el botón de **Mover** se activa.



Podemos compartir nuestro Kahoot! invitando a usuarios mediante esta opción de **compartir**, o bien copiando enlace de invitación:



Cuando seleccionamos algunos cuestionarios para meterlos a una carpeta nos aparece una banda azul que muestra a la derecha cuatro iconos: añadir al curso, jugar, combinar y mover. Si clicamos en **añadir a un curso**, nos permite en los curso que tengamos creados (o en uno nuevo):



Si clicamos en **Combinar**, se crea un cuestionario nuevo que contendrá todas las preguntas de ambos, el cuestionario combinado será un duplicado, y los cuestionarios originales permanecerán sin cambios.

Además, si deseamos jugar a algún cuestionario ajeno ya existente en modo solitario, nos dará algunas opciones:



La opción **Tarjetas** las va presentando al ritmo que se clique, y simplemente formula la pregunta y deja un tiempo para que se responda oralmente, o por escrito. Es buena para repasar individualmente o en clase.

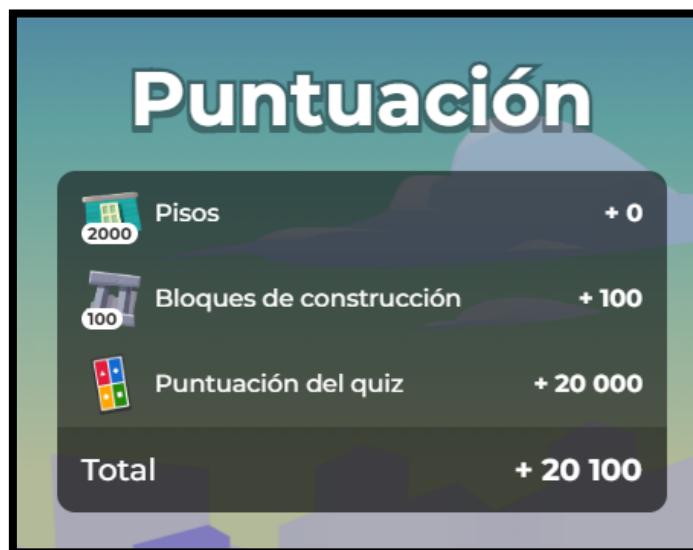
La opción **Práctica** nos muestra las preguntas en un formato parecido al del móvil dentro de la pantalla, y podemos ir respondiendo y pasando, y nos ofrece feedback inmediato sobre si lo hemos respondido correctamente o no. A menudo nos presenta al final las preguntas que hayamos fallado para refuerzo.



Las otras formas de jugar se llaman: **Modo clásico**, **Cofre del tesoro**, **Relax-arte** y **La torre más alta**. Animamos a probar alguno de ellos. Por ejemplo, el llamado **Relax-arte** va ofreciendo una obra de arte para que sea pintada clicando en números, a medida que se completan las preguntas. La versión del **Cofre del tesoro** es más competitiva y ofrece cuál es tu mejor puntuación y tu rango.



**La torre más alta** te da puntos en forma de pisos y bloques para construir:



En cualquier momento podemos abandonar el juego clicando en el **aspa** del extremo superior derecho.



Por otro lado, podemos elegir entre muchos formatos de diseño de la estructura y el fondo de la diapositiva en la columna de la derecha entre las opciones **Diseño de diapositivas**.

Las opciones que aparecen con el círculo del estrella turquesa son de la versión avanzada. La opción Kahoot! avanzada permite que los participantes **reaccionen**, pero aquí nos aparecerá por defecto “no”.

Recuerde ir guardando a medida que vaya creando su cuestionario: basta clicar en el botón **Guardar**. Es azul y se encuentra en la esquina superior derecha. Siempre puede volver a modificarlo.

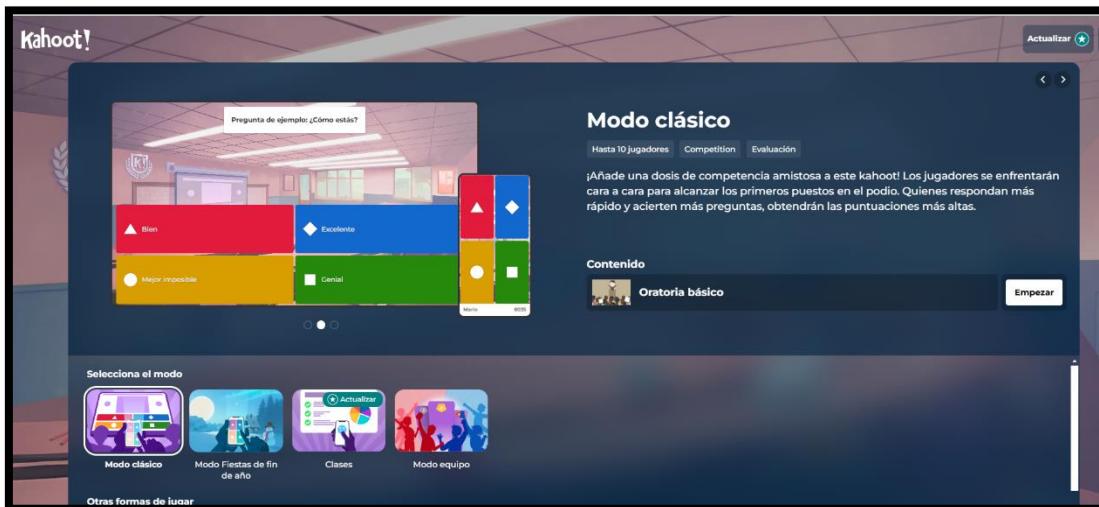
Podemos cambiar el color de fondo, y obtener en cada momento del proceso una **vista previa** clicando en el botón superior que lleva ese nombre. Eso nos permite verlo como lo verán los estudiantes. Conviene hacerlo siempre al menos una vez antes de ponerlo en marcha en grupo, para evitar errores de diseño.

Una vez lo haya guardado, su cuestionario Kahoot! aparecerá en su **Biblioteca** (columna superior izquierda en la barra de menú).



### Paso 3: presentación en vivo

Para comenzar y lanzarlo, una vez seleccionado el modo (permite **Clásico**, **Fiestas de fin de año**, o **Equipo**), clicamos en **Empezar** (si estamos al ordenador) o en **Presentar en vivo** si estamos en la app.



Una vez elegido el modo, en la **configuración** (rueda abajo a la derecha) se nos permite elegir entre las varias opciones de configuración, por ejemplo:

- Si deseamos **mostrar preguntas y respuestas** en los dispositivos de los jugadores. En caso de que elijamos que no, les aparecerán los cuadros sin escrito dentro, manteniendo el color.
- El identificador de jugador, lo cual nos ayuda en el seguimiento de los resultados del jugador en diferentes juegos. Les permite dar un toque personal a su **personaje**.
- En el diseño, podemos elegir **tema** (dos gratis: clásico u otoño).
- Por defecto sale el **idioma** en español y la **música de espera** original.
- En accesibilidad, nos permite **aumentar el contraste** para mejor visibilidad.
- Las opciones de **presentación** ofrecen mezclar las preguntas al azar, así como las repuestas, y que se pueda dejar en reproducción automática sin necesidad de que las vaya dosificando el profesor.
- El **Aprendizaje personalizado** solo está disponible en la versión de pago. Al acabar de participar en un juego en vivo, la app para móviles anima a repetir las preguntas respondidas incorrectamente.

- En el apartado final de seguridad y privacidad podemos permitir un generador de nombres (que evita nombres inadecuados) y un acceso de dos pasos, con clave.

La selección que hagamos se guardará por defecto para el futuro, salvo que la modifiquemos. Como profesor, puede elegir en el menú de configuración antes de empezar el juego que los estudiantes visualicen las preguntas y respuestas en sus propios dispositivos. Estas opciones se guardan específicamente para cada juego y se pueden cambiar de una vez para otra. Se puede modificar la configuración incluso mientras los estudiantes se están uniendo.

Tan pronto como le demos a **empezar**, generará un PIN que es el que los estudiantes deben introducir para acceder. No les exige inscripción previa. El alumno generará un **apodo** o su propio nombre para entrar.

**Configuración**

**Mostrar preguntas y respuestas**

Las preguntas y respuestas se muestran en los dispositivos de los jugadores. [Más información](#)

**Personajes**

Deja que los jugadores añadan un toque personal al crear distintos personajes.

**Temas** [Ver todo \(7\)](#)

Estándar Autumn Halloween Thanksgiving

**General**

**Idioma**

**Música de espera**

**Accesibilidad**

**Aumentar el contraste**

**Presentación**

**Orden de preguntas al azar**

**Orden de respuestas al azar**

**Reproducción automática**

**Bitmoji**

**Permitir la selección de equipos**

**Reacciones en las diapositivas**

**Aprendizaje**

**Aprendizaje personalizado**

**Charla de equipo**

**Seguridad y privacidad**

**Generador de nombres**

**Acceso en 2 pasos**

**Gestionar preferencias de consentimiento**

Tus preferencias se guardarán para la próxima vez.

Por tanto, una vez tengamos el cuestionario listo basta proyectar en clase las preguntas. El docente habrá elegido si prefiere jugar en modo clásico o modo

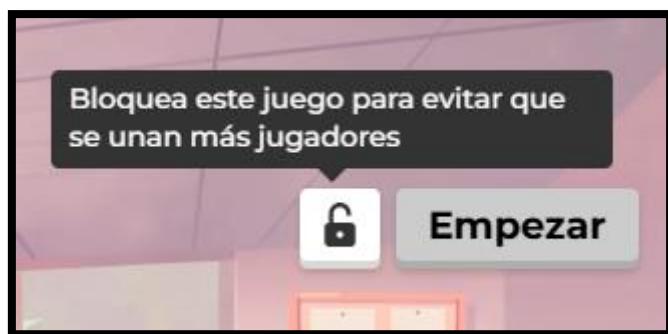
juego. El estudiantado podrá unirse al juego bien mediante **código PIN**, un **enlace** (hipervínculo) o bien escaneando el **código QR** desde la pantalla del presentador (necesitarán la app). Clicando en el QR se amplía para facilitar el acceso.

Ello les permite acceder al juego en otra página web (kahoot.it, web que sirve para unirse a una partida) a la que accederán desde sus móviles, tablets u ordenadores o bien por la App.

Si bien el alumnado cobra protagonismo y autonomía, es tarea y responsabilidad del profesor decidir si muestra el ranking en vivo y en directo o reserva los resultados. Aunque es interesante que cada alumno pueda conocer su puntuación final y la velocidad de sus respuestas, lo cierto es que dependiendo del grupo, edad y actividad, puede dispersar, distraer o estimular la competitividad más que fomentar el aprendizaje efectivo, por eso es importante que el docente actúe como moderador y facilitador y ajuste la intensidad. No se debe perder de vista el objetivo de aprendizaje; resulta constructivo explicar los fallos y los aciertos y aprovechar para revisar la teoría. Asimismo, hay que atender a los casos individuales de problemas técnicos, ayudando a cada uno a desempeñar las tareas con éxito para evitar la frustración y las diferencias de ritmo, sobre todo en los estadios iniciales. Se puede también trabajar en parejas o pequeños grupos.

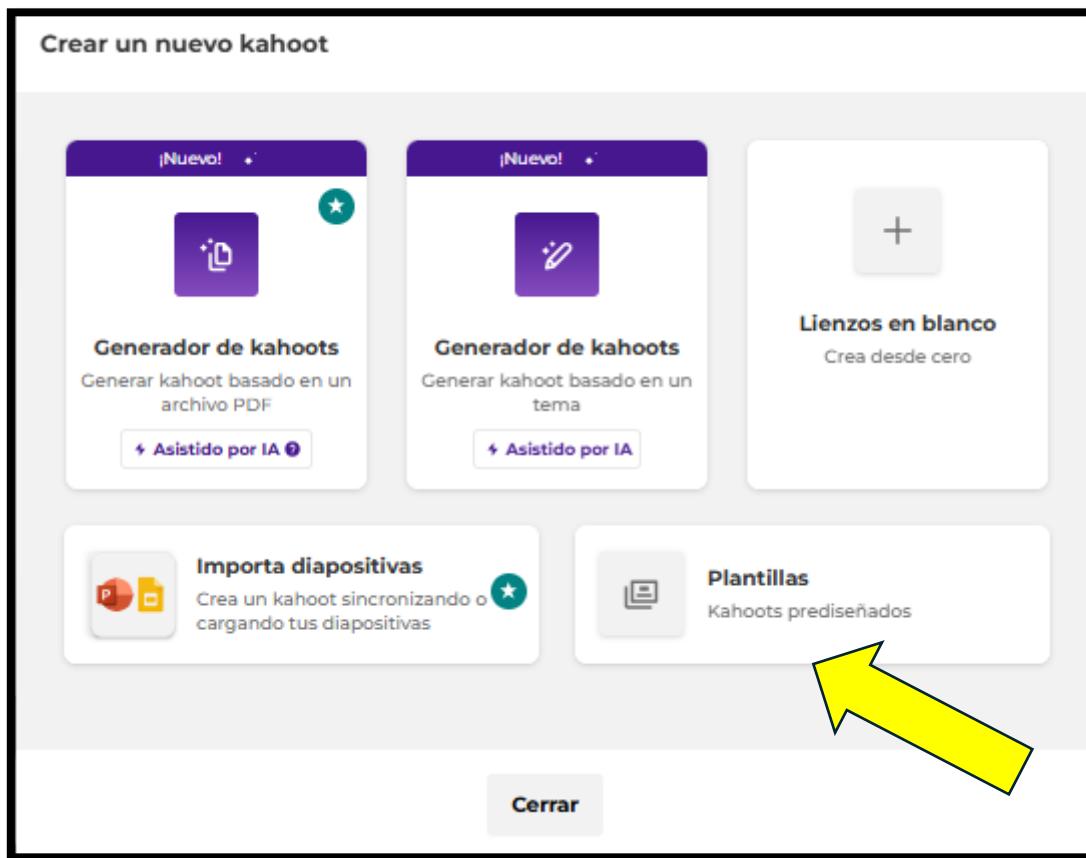
¿Qué papel le resta al docente? Hay varias opciones: presenta el juego, explica su funcionamiento, lee las preguntas, justifica las respuestas si fuera necesario, aclara dudas de tipo técnico o teórico. Cabe la posibilidad de asociar los resultados del Kahoot! con la evaluación, o establecer recompensas particulares (cuidado para no aniquilar la motivación intrínseca). Podremos exportar los resultados a un documento Excel o bien grabarlos en nuestro Google Drive, para usarlos para la evaluación.

El **candado** arriba a la derecha impide que se inscriban más participantes (se puede hacer uso de ello en tareas que exijan velocidad o para seleccionar a los más rápidos, o delimitar un número de participantes). La **interrogación** que aparece en pantalla abajo te permitirá resolver dudas durante el proceso.



## 5. Tipos de Preguntas y Funciones de la interfaz

Cuando deseamos crear un cuestionario, si bien podemos hacerlo desde cero en el botón **Lienzo en blanco**, también hay cuestionarios prediseñados en el botón **Plantillas**.



Hay dos tipos de preguntas disponibles en la versión gratuita:

- Opción múltiple: Ofrece varias opciones de respuesta y solo una es correcta.
- Verdadero/Falso: Los estudiantes deben elegir entre dos opciones.

Existen otras funciones:

- Agregar imágenes y videos: es posible añadir imágenes y videos a las preguntas para hacerlas más interactivas.
- Temporizadores: se establece un límite de tiempo para responder las preguntas.

## 6. Ejemplo 1. Evaluación Rápida de Conceptos Teóricos

Por ejemplo, si deseamos evaluar rápidamente conceptos teóricos recién explicados y comprobar su asimilación, o bien deseamos, tiempo después de explicados, ver cuánto recuerdan o reforzarlo, podemos crear un cuestionario (entre 10 y 20 preguntas es un buen promedio para estos fines).

Pasos:

1. Crear un cuestionario con preguntas sobre lo explicado.
2. Despues de una clase teórica, use Kahoot! para hacer una evaluación rápida.
3. Los estudiantes responden las preguntas en tiempo real, permitiendo a los docentes identificar qué conceptos se han comprendido y cuáles requieren más atención.



## 7. Ejemplo 2. Evaluación Formativa

Si buscamos una evaluacion formativa, que al tiempo que mide, enseña, el modo de plantear el cuestionario será diferente. Por ejemplo, para evaluar rápidamente conceptos teóricos recién explicados y comprobar su asimilación, o bien si deseamos, tiempo después de explicados, ver cuánto recuerdan o reforzarlo, podemos crear un cuestionario (entre 10 y 20 preguntas es un buen promedio para estos fines).

Pasos:

1. Crear un cuestionario con preguntas sobre elementos clave. Estas preguntas podrán tener más texto y obligar al alumno a leer respuestas más largas, de manera que analice por ejemplo, una definición.
2. Los participantes responden mientras aprenden.
3. Al final del cuestionario, se pueden revisar colectivamente las respuestas correctas e incorrectas y debatir sobre cada concepto.

## 8. Ejemplo 3. Aprendizaje Colaborativo

Si nuestro objetivo es fomentar el trabajo en equipo y la discusión esta opción es la recomendada.

Pasos:

1. Divida a los estudiantes en equipos pequeños.
2. Cada equipo responde las preguntas.
3. Los equipos deben discutir sus respuestas y justificaciones antes de contestar.

## 9. Ejemplo 4. Evaluación de Comprensión de Temas Específicos

Escenario: Curso de Psicología Educativa

Objetivo: Evaluar la comprensión de teorías del aprendizaje.

Pasos:

1. Despues de una lección sobre teorías de aprendizaje, lanza un Kahoot! para revisar las ideas clave.
2. Utiliza preguntas que desafíen a los estudiantes a aplicar las teorías a situaciones prácticas.
3. Realiza una discusión después de cada pregunta para proporcionar retroalimentación inmediata.

Ejemplo de pregunta:

¿Cuál de las siguientes afirmaciones describe mejor la teoría de Vygotsky sobre el aprendizaje?

- A) El aprendizaje ocurre de manera individual y aislada.
- B) El aprendizaje se produce a través de la interacción social (Respuesta correcta)
- C) El aprendizaje es un proceso pasivo.
- D) Ninguna de las anteriores.

## 10. Ejemplo 5 – Uso en Clases Híbridas

Escenario: Curso de Introducción a la Educación Digital

Objetivo: Evaluar el conocimiento de herramientas tecnológicas en un curso híbrido.

1. Al final de una clase en línea, utiliza Kahoot! para revisar los conceptos vistos.
2. Los estudiantes que asisten de manera presencial pueden responder desde sus dispositivos, mientras que los estudiantes a distancia pueden participar de manera remota.



## 11. Informes de Resultados en Kahoot!

Cuando finalicemos de aplicar un cuestionario podemos acceder al **informe**, que es automáticamente generado y que nos muestra un resumen de la ejecución en forma de porcentaje exitoso, el número de jugadores y preguntas, la fecha y hora exacta de inicio y finalización, el estado (terminado) y cuáles han sido las preguntas más difíciles (por tener más errores de respuesta o más tiempo antes de responder). Se exhiben tanto los resultados individuales como los grupales.

Podemos presentar al alumnado el podio, como hemos visto en el apartado 4, o bien compartir la imagen en redes y medios de divulgación. Nos indica también si algún alumno no ha terminado (abajo a la derecha). Los docentes, de este modo, pueden revisar analizar el desempeño según cuántas respuestas correctas obtuvo cada estudiante y las áreas donde hay dificultades.

The screenshot shows the Kahoot! report interface. At the top, it displays the title 'TEST KAHOOT EVALUACIÓN'. Below the title, there are three tabs: 'Resumen' (selected), 'Jugadores (4)', and 'Preguntas (5)'. On the right side, there's a summary section with a large green circle indicating '75% correcto' and a message encouraging players to beat their own score. It also shows the number of players (4) and questions (5). A 'Ver podio' button is visible. Below this, there's a section titled 'Informes avanzados' with four sub-sections: 'Preguntas difíciles (1)', 'Necesito ayuda (0)', 'Sin terminar (1)', and 'Consejo útil'. The 'Preguntas difíciles' section includes a thumbnail of a handwritten note and a timer showing 'Prom. 6.93 s'. The 'Sin terminar' section lists 'Juan' as the only player who did not finish. A 'Compartir podio' button is located at the bottom right of the summary area.

Cuando clicamos en la pestaña de **jugadores** vemos desglosado cada nombre con detalles de su clasificación, porcentaje correcto de respuestas.

The screenshot shows the 'Jugadores' tab of the report. It displays a table with four rows, each representing a player: Rafael, Laura, Jorge, and Juan. The columns include 'Nombre', 'Clasificación', 'Respuestas correctas', 'Sin respuesta', and 'Puntuación final'. Each row has a small circular icon indicating the percentage of correct answers: Rafael (100%), Laura (80%), Jorge (60%), and Juan (60%). The 'Puntuación final' column shows scores of 4546, 3399, 2699, and 2558 respectively. A 'Buscar' input field is located at the top right of the table area.

Cuando clicamos en la pestaña de **preguntas** vemos desglosada cada pregunta con detalles sobre de qué tipo es (solo Quiz o Verdadero/falso en la opción gratuita, así como el porcentaje de respuestas correctas e incorrectas.

The screenshot shows a detailed report for a Kahoot! session titled "TEST KAHOOT EVALUACIÓN". The report includes sections for "Resumen", "Jugadores (4)", and "Preguntas (5)". The "Preguntas" section is currently selected. It displays 5 questions, each with its type (Quiz or Verdadero falso), the correct answer key (green circle for correct, red circle for incorrect), and the percentage of correct responses. The questions are:

Pregunta	Tipo	Correcto/incorrecto
1 Las siglas BIDISO se corresponden con:	Quiz	25% (incorrect)
2 Una rúbrica es una herramienta de evaluación	Verdadero falso	100% (correct)
3 Una infografía es	Quiz	100% (correct)
4 Una checklist es	Quiz	75% (correct)
5 La destreza oral se mide solo con grabaciones del alumno hablando	Verdadero falso	75% (correct)

Si accedemos desde la **Biblioteca** podremos ver el historial de cada vez que se ha jugado con sus respectivos informes detallados:

The screenshot shows the "Todos los informes" (All reports) page in the Kahoot! library. It lists three completed games under the category "Oratoria básico":

- Kahoots en vivo en modo clásico (3) - Finalizado: 30 nov 2024, 18:26 - Kahoot 6
- Kahoots en modo clásico en vivo (1) - Finalizado: 30 nov 2024, 16:44 - Kahoot 2
- Kahoots de autoaprendizaje (4) - Finalizado: 30 nov 2024, 16:29 - Kahoot 2

Se pueden ver resultados por cada participante y por cada pregunta. Los **informes** nos permiten ver cuáles fueron las preguntas que resultaron más difíciles, para reforzar esos contenidos o mejorar el diseño de la pregunta. También nos permiten ver el desempeño de cada participante, aunque a la hora de interpretar esos datos, hay que hacer un análisis detallado de otras posibles causas (problemas técnicos).

**Todos los informes**

**Kahoots en vivo en modo clásico (5)**

Ordenar por: Fecha (la más reciente primero)

- Seleccionar todo
- 3. Test yourself: Study modes Terminado Finalizado: 8 abr 2024, 10:05
- Duplicate of Study modes Terminado Finalizado: 2 abr 2024, 16:08
- Upper and Lowercase Letter Match Terminado Finalizado: 25 mar 2024, 9:14
- 8. Game modes Terminado Finalizado: 7 mar 2024, 16:10
- How to find kahoots Terminado Finalizado: 4 mar 2024, 17:18

Si hubo más de 3 preguntas que fueron respondidas bien por menos del 35% de participantes, permite generar un Kahoot! nuevo en el botón verde **Crear**.

## ¿Qué puedes visualizar o hacer en la página de informes?

Which questions were most difficult

Difficult questions 3

2 - Open-ended Name one country off which you can find this fish.

33% correct Avg. 9.79 sec +2 See all

Create

If there were more than 3 difficult questions (less than 35% answered correctly) you can generate a kahoot with these questions to reinforce learning - right here

Which players need followup

Need help 5

GoldenSphinx 27% FriendlyFinch 27% MysteryElk 18%

See all

Which players haven't completed the game

Didn't finish 4

DandyFalcon 8 MysteryElk 1 PurrryCat 6

See all

## 12. Mejora de la Retroalimentación con Kahoot!

A la hora de ofrecer feedback o retroalimentación al estudiante sobre su desempeño, podemos elegir:

- Paso 1: Retroalimentación inmediata: durante el juego, muestra la respuesta correcta al instante para que los estudiantes puedan aprender de sus errores.
- Paso 2: Discusión posterior: después de cada pregunta, fomente una discusión grupal sobre las respuestas para aclarar dudas.

## 13. Conclusiones y Recomendaciones Finales

Para terminar, Kahoot! es una herramienta versátil y eficaz para hacer que la enseñanza universitaria sea más interactiva y participativa. Si se utiliza con sabiduría, puede transformar las clases teóricas y prácticas en experiencias más dinámicas, aumentando la motivación y el rendimiento de los estudiantes.

Aquí dejamos algunas recomendaciones finales:

- Utilice Kahoot! para evaluar tanto el conocimiento teórico como práctico.
- Aplique evaluación formativa o sumativa.
- Use Kahoot! Para repaso y revisión de conceptos.
- Use un sondeo previo de conocimientos y premisas necesarios antes de empezar un nuevo tema.
- Fomente la competencia sana y promueva la colaboración y el aprendizaje entre pares.

Usted puede, si desea reforzar estos contenidos, realizar el curso online gratuito que Kahoot ofrece de enseñanza superior en:

[https://ka.ht/Curso\\_de\\_ense%C3%BAanza\\_superior\\_Nivel\\_1](https://ka.ht/Curso_de_ense%C3%BAanza_superior_Nivel_1)

Ello le permitirá afianzar lo visto en este curso y podrá incluso obtener un certificado:



### **Ejemplo de cuestionario Kahoot! para universitarios:**

Supongamos que estás enseñando un módulo sobre "Metodologías Activas en la Enseñanza Universitaria". Podrías crear un Kahoot! con preguntas como:

1. ¿Cuál de los siguientes es un principio del aprendizaje basado en proyectos?
  - A) El conocimiento se adquiere de forma pasiva
  - B) El aprendizaje se centra en la solución de problemas reales
  - C) Los estudiantes no tienen libertad de elegir el tema
  - D) El docente es el único responsable de la evaluación
  
2. ¿Qué estrategia pedagógica fomenta el trabajo colaborativo y la resolución de problemas complejos?
  - A) Aprendizaje cooperativo
  - B) Aprendizaje memorístico
  - C) Aprendizaje de contenido pasivo
  - D) Ninguna de las anteriores
  
3. ¿Qué herramienta digital se puede usar para integrar feedback inmediato en el aula?
  - A) Kahoot!
  - B) PowerPoint
  - C) Word
  - D) Excel



**Veamos si lo hemos entendido. Marca con verdadero o falso las siguientes frases. Ojo: algunas exigen discusión y especificar matices. En esos casos, prepara tu argumentación y luego debatiremos en gran grupo:**

a) Con Kahoot! puedes diseñar preguntas que desafíen a pensar sobre situaciones que los alumnos pueden enfrentar a modo de estudio de caso o práctica.	
b) Kahoot! si se juega en grupo fomenta el debate.	
c) Jugar a Kahoot! en equipo permite que los alumnos compartan experiencias.	
d) Puedes comenzar con un Kahoot! para activar el conocimiento previo de los docentes sobre ese tema, o hacer preguntas que los inviten a reflexionar sobre su experiencia.	
e) Se podrían incluir clips de videos educativos o imágenes en un cuestionario.	
f) Si el curso se imparte en línea o de forma híbrida, Kahoot! permite crear presentaciones a modo de sesiones de preguntas en vivo para mostrarlas durante un seminario en línea.	
g) Es posible asignar Kahoot! como tarea de repaso.	
h) Si tienes estudiantes que no pueden asistir a todas las sesiones presenciales, puedes asignar Kahoot! como actividad complementaria para que revisen los temas de manera asíncrona.	
i) Kahoot! sirve para realizar evaluaciones, repasar contenido o incentivar la participación de sus estudiantes.	
j) Al final de una sesión, puedes felicitar a los participantes que respondieron correctamente la mayoría de las preguntas.	
k) Después de cada pregunta, puedes ofrecer retroalimentación sobre la respuesta correcta o incorrecta, explicando por qué una respuesta es adecuada o no.	
l) No hace falta tener una cuenta de usuario para crear cuestionarios en Kahoot!	
m) La versión gratuita de Kahoot! permite introducir imágenes en las preguntas sin límite	
n) No importa el tipo y tamaño de letra, ni los colores que se apliquen, porque salen por defecto.	
o) Se pueden formar equipos pero el profesor ha de elegir los participantes	
p) Puedo subir o bajar el volumen de la música de los cuestionarios desde el propio Kahoot!	
q) En el móvil Kahoot! se ve igual que en la pantalla	
r) Puedo publicar los resultados del cuestionario en Moodle.	
s) Los alumnos pueden entrar a un cuestionario Kahoot! con nombre propio o inventado.	
t) El pin de juego tiene 18 dígitos.	
u) Asignar Kahoot! es imprescindible si queremos que los participantes respondan.	
v) El profesor elige qué número quiere como pin de juego	



## **Enlaces y fuentes de consulta:**

- [«About Kahoot! | Company History & Key Facts»](#). Kahoot! (en inglés estadounidense).
- [«Aprendizaje con Kahoot! en el aula: descubre cómo introducirlo»](#). [www.educaciontrespuntocero.com](http://www.educaciontrespuntocero.com). 20 de noviembre de 2018.
- <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/aprendizaje-kahoot-en-el-aula/>

## **Tutoriales:**

- <https://www.youtube.com/watch?v=5GHunDEtRS0>
- <https://youtu.be/cP60LQpAYCM?list=PLnJTf4dePedebSBrPrWgiCiO-GkiLKgkF>

## **Referencias:**

- Alf Inge Wang, Rabail Tahir (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review, *Computers & Education*, Volume 149, 2020, 103818, <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>.
- Elkhamisy, F. A. A., & Wassef, R. M. (2021). Innovating pathology learning via Kahoot! game-based tool: a quantitative study of students' perceptions and academic performance. *Alexandria Journal of Medicine*, 57(1), 215–223. <https://doi.org/10.1080/20905068.2021.1954413>
- Montenegro-Rueda, M., Fernández-Cerero, J., Mena-Guacas, A. F., & Reyes-Rebollo, M. M. (2023). Impact of Gamified Teaching on University Student Learning. *Education Sciences*, 13(5), 470. <https://doi.org/10.3390/educsci13050470>



Usar libremente si citas autor, sin uso comercial y sin modificaciones ni obras derivadas.

## Formación extra

### Bienvenido a Kahoot! EDU! Para profesores y educadores

Kahoot! EDU es una solución para mejorar la enseñanza y la participación de los estudiantes, diseñado para instituciones de educación superior. Proporciona funciones más avanzadas de Kahoot! para profesores, educadores, administradores y estudiantes, como carpetas compartidas, pases para estudiantes, informes de evaluación, herramientas de administración e integraciones con LMS. ¡Todas estas funciones y muchas más son exclusivas de Kahoot! EDU y puedes obtener más información sobre ellas en las opciones que te presentamos a continuación.

**Si eres propietario o administrador de cuenta, [¡comienza aquí!](#)**

#### ¿Cómo te gustaría aprender?





[Comienza con nuestro breve curso de nivel 1](#)



[Únete a uno de nuestros seminarios on-line](#)



[Ve nuestros videos disponibles en español](#)



[Completa nuestro curso de nivel 2](#)



[Pregunta a nuestra comunidad](#)



[Lee nuestros artículos del Centro de Ayuda](#)

### Kahoot!

Buscar contenido público





**Curso de enseñanza superior - Nivel 1: crear y presentar kahoots**

Curso de enseñanza superior - Nivel 1: crear y presentar kahoots

Actividades: 8  
Fecha límite: 14.08.29  
Creador: PD\_Education\_Kahoot

Hola y bienvenido

Historia

1. ¡Bienvenidos a este primer curso! (enseñanza superior)

Modulo 1: ¿Qué es Kahoot?  
Modulo 2: Cómo crear Kahoots  
Modulo 3: Cómo presentar un kahoot en vivo

The screenshot shows a Kahoot! course page titled "Curso de enseñanza superior - Nivel 1: crear y...". It includes a sidebar with a user profile picture and the text "Curso - 8 actividades". Below the title, it says "El presentador del curso ha solicitado que proporciones tu email para unirte a este juego." A form field contains "alicia.silvestre@gmail.com". A dropdown menu shows "Tu nombre es..." with options "MajesticCat", "CrazyTiger", and "WonderWolf". Buttons for "¡Gira!" and "¡Listo, vamos!" are visible. At the bottom, a note states: "Al ingresar un identificador de jugador, permite que el presentador lo vincule a tu nombre. También registra los resultados de este identificador en todos los juegos. Al unirte al juego, aceptas los [términos y condiciones](#) de Kahoot! y la [Política de privacidad](#)."

Le ofrece información detallada para el nivel de educación superior.

### Kahoot! es una herramienta pedagógica para instructores

Kahoot! es un recurso fantástico para:

- Evaluación formativa: Los instructores utilizan Kahoot! para crear quizzes, encuestas y debates que permitan valorar el nivel de entendimiento de los estudiantes en tiempo real.
- Participación: Kahoot! fomenta la participación de los estudiantes a través de la gamificación, haciendo que el aprendizaje sea divertido e interactivo.
- Repaso: Los instructores pueden usar Kahoot! para repasar el material trabajado en las clases y ayudar así a los estudiantes a reforzar su aprendizaje.
- Evaluación previa: Kahoot! se puede utilizar como herramienta de evaluación previa, para valorar los conocimientos previos de los estudiantes antes de empezar un nuevo tema.
- Trabajo en equipo: Kahoot! permite organizar experiencias de aprendizaje colaborativo, fomentando el trabajo en equipo y las dotes de comunicación de los estudiantes.
- Tareas escolares o estudio independiente: Los instructores pueden asignar quizzes o desafíos de Kahoot! como tareas para casa o para estudio independiente, ofreciendo a los alumnos oportunidades adicionales de seguir practicando lo aprendido.

Es posible obtener un certificado:

Hay varios niveles, puede empezar con el 1.

The screenshot shows the "Aprende a crear y presentar kahoots atractivos" section of the Kahoot! Certified for Higher Education course. It features a large image of students in a classroom using Kahoot! on a projector screen. Text below reads: "Este es el primer curso del programa Kahoot! Certified para enseñanza superior". It states: "En este curso aprenderás rápidamente cómo sacarle todo el provecho a Kahoot! ¡No solo aprenderás las destrezas necesarias para presentar Kahoot! en tus clases, sino que además obtendrás un certificado y una insignia digital para presumir de lo que sabes!". A note at the bottom says: "Tiempo estimado para completar este curso: 30 minutos".

### Certificado y materiales

:¡Enhorabuena! :Has completado el curso!

Para obtener tu certificado, baja hasta el final de esta página y marca esta sección como terminada. Cuando lo hagas, podrás descargar tu certificado en el dispositivo que elijas.



Llegó la hora de evaluarse desempeño en este curso...



Imagen generada con ideogram.ai

**Entregue un PDF con imágenes que justifiquen que cumple los requisitos (una imagen por requisito, en el orden siguiente):**

1. Configure su perfil con una foto cualquiera.
2. Elabore un cuestionario de 5 preguntas fáciles sobre su área de conocimiento: tres de verdadero/falso y dos de múltiple opción.
3. Dosifique el tiempo a 20 segundos por pregunta.
4. Diséñelo de modo que las preguntas y respuestas se muestren aleatoriamente.
5. Cree un curso (con nombre) e introduzca este cuestionario en él. Añada al curso un vídeo y un cuestionario público que no sea de su propia autoría.
6. Asigne el cuestionario (no el curso) a 3 compañeros de clase (y a la profesora).
7. Todos los participantes deben responder el cuestionario una vez.
8. Muestre la pregunta más fallada.
9. Obtenga un pantallazo del podio y péguélo en la tarea.
10. Adjunte también pantallazo del informe final de resultados.

Puede comentar mínimamente cada apartado es opcional: si lo hace, no supere las 800 palabras en el documento.