

**LA ACCIÓN SOCIAL. REVISTA DE POLÍTICA SOCIAL Y SERVICIOS
SOCIALES. ISSN 2341-4529**

Número IV/3. Abril 2020 [págs. 1-18]

Revista coeditada por el IPS. Instituto de Política social y SocialMurcia.



Acción**Social**

ç

KAHOOT!. UNA HERRAMIENTA PARA LA MOTIVACIÓN DEL ALUMNADO



Juan Manuel Santos Jaén

y

María Teresa Tornel Marín.

INDICE

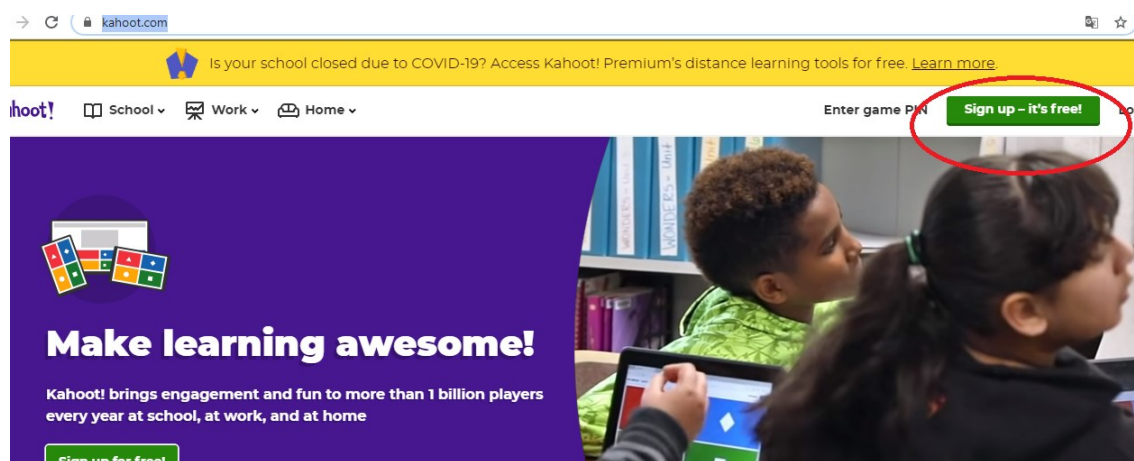
1. Darse de alta	2
2. Entrar en la aplicación.....	4
3. Creación de un juego.....	5
4. Jugar una partida	11
5. Obtener los resultados de una partida	16

1. DARSE DE ALTA

A continuación explicamos a modo de manual de instrucciones, el funcionamiento de la herramienta KAHOOT; como medio adecuado para la motivación del alumnado en diferentes niveles académicos. Así, lo primero que tenemos que hacer es ir a la página web de Kahoot! y comenzar.

<https://kahoot.com/>

Una vez allí, arriba a la izquierda tenemos un botón que pone: **Sign up**



Una vez dentro lo primero que nos pregunta es nuestro Rol y le damos a Teacher.

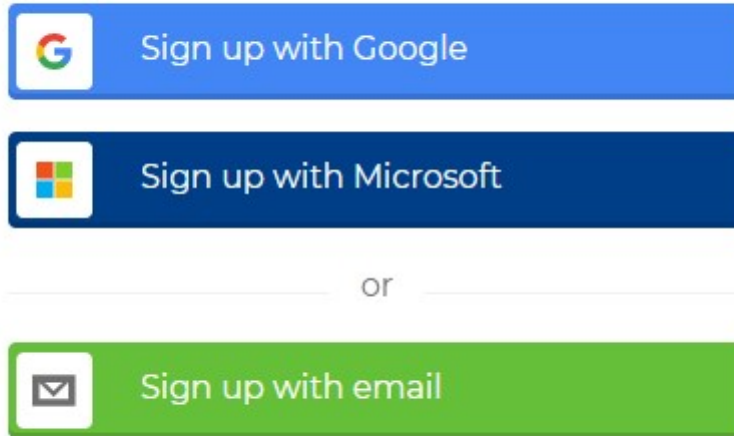
I want to use Kahoot!



Al pinchar nos va a dar la opción de conectarnos directamente con una cuenta que ya tengamos abierta en Google o Microsoft. Si lo hacemos así nuestro usuario en kahoot y la contraseña para entrar será la misma que ya utilizamos en Google o Microsoft. Si no

tenemos cuenta en estas plataformas o no queremos utilizarla, elegimos la opción de entrar con un email y creamos una cuenta en Kahoot!.

Sign up



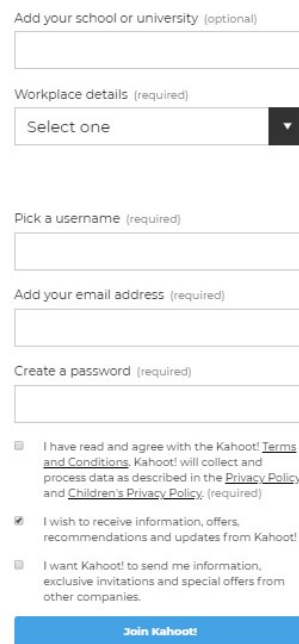
Three buttons for signing up: a blue button with the Google logo and text 'Sign up with Google', a dark blue button with the Microsoft logo and text 'Sign up with Microsoft', and a green button with an email icon and text 'Sign up with email'. The buttons are separated by a horizontal line with the word 'or' in the center.

En este último caso tenemos que decir cuál es nuestro lugar de trabajo y elegir un nombre de usuario en Kahoot!, en la opción *Pick a username*.

Este será nuestro nombre de usuario en Kahoot!

Y en el quinto cuadro elegiremos nuestra contraseña para usar en kahoot!.

Your account details



A form for account details with the following fields and options:

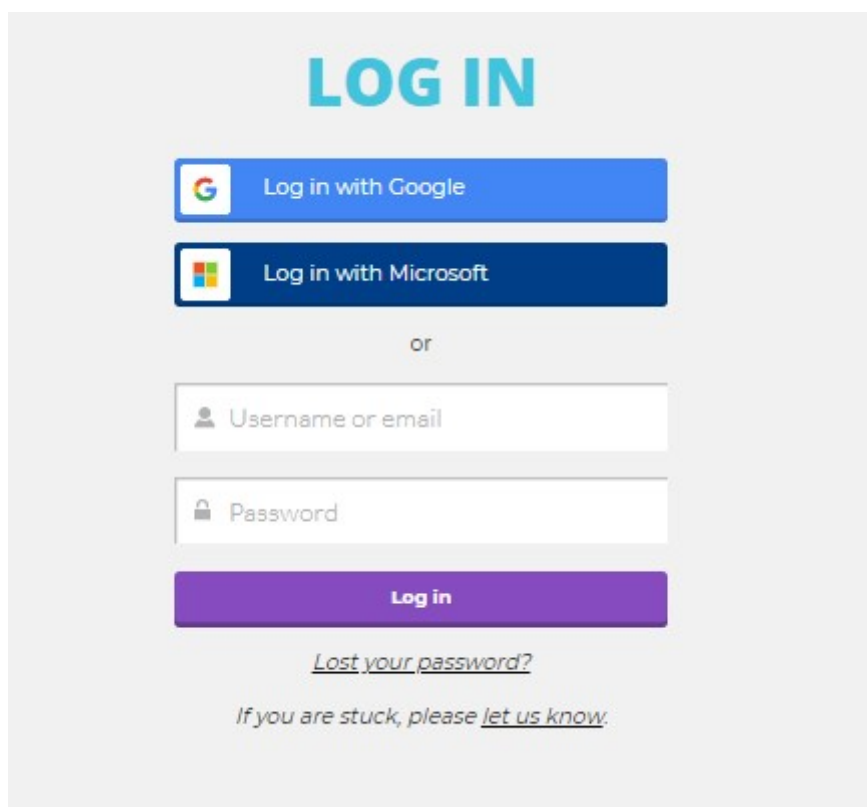
- Text input: Add your school or university (optional)
- Dropdown menu: Workplace details (required) with 'Select one' and a downward arrow.
- Text input: Pick a username (required)
- Text input: Add your email address (required)
- Text input: Create a password (required)
- Checkboxes:
 - I have read and agree with the Kahoot! [Terms and Conditions](#). Kahoot! will collect and process data as described in the [Privacy Policy](#) and [Children's Privacy Policy](#). (required)
 - I wish to receive information, offers, recommendations and updates from Kahoot!
 - I want Kahoot! to send me information, exclusive invitations and special offers from other companies.
- Blue button: Join Kahoot!

2. ENTRAR EN LA APLICACIÓN.

En la pantalla inicial, <https://kahoot.com/>, pincharemos en el botón **Log in**



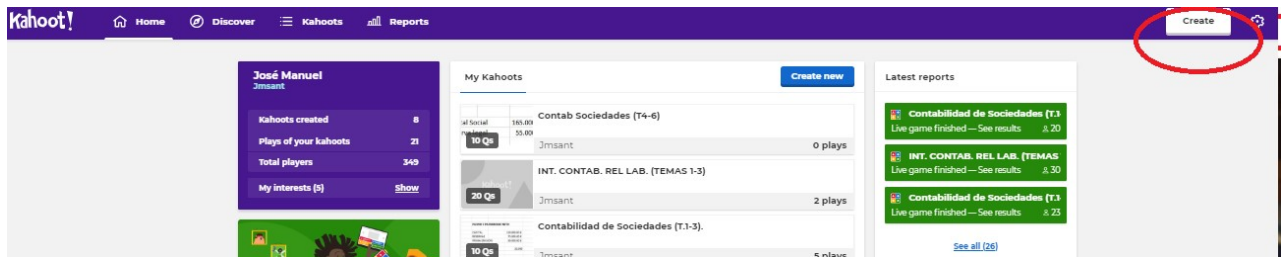
Nos lleva a una página en la que tenemos que decirle como vamos a entrar, si a través de Google, Microsoft o con una cuenta creada, tal y como hicimos en el punto anterior.



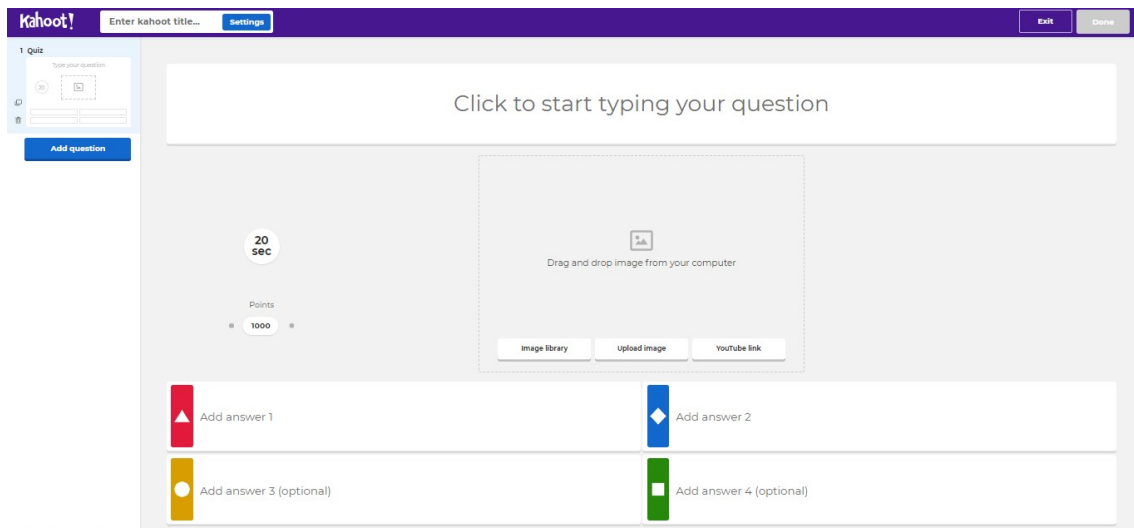
Una vez entremos a la opción deseada, solo habrá que poner nuestro email y contraseña.

3. CREACIÓN DE UN JUEGO.

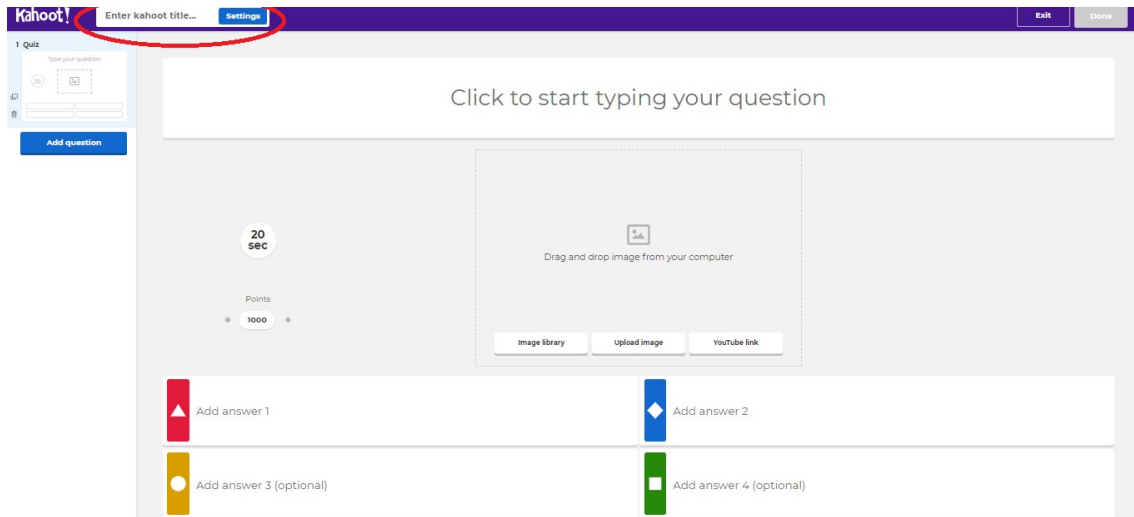
En la pantalla inicial tenemos que darle a la opción **create**



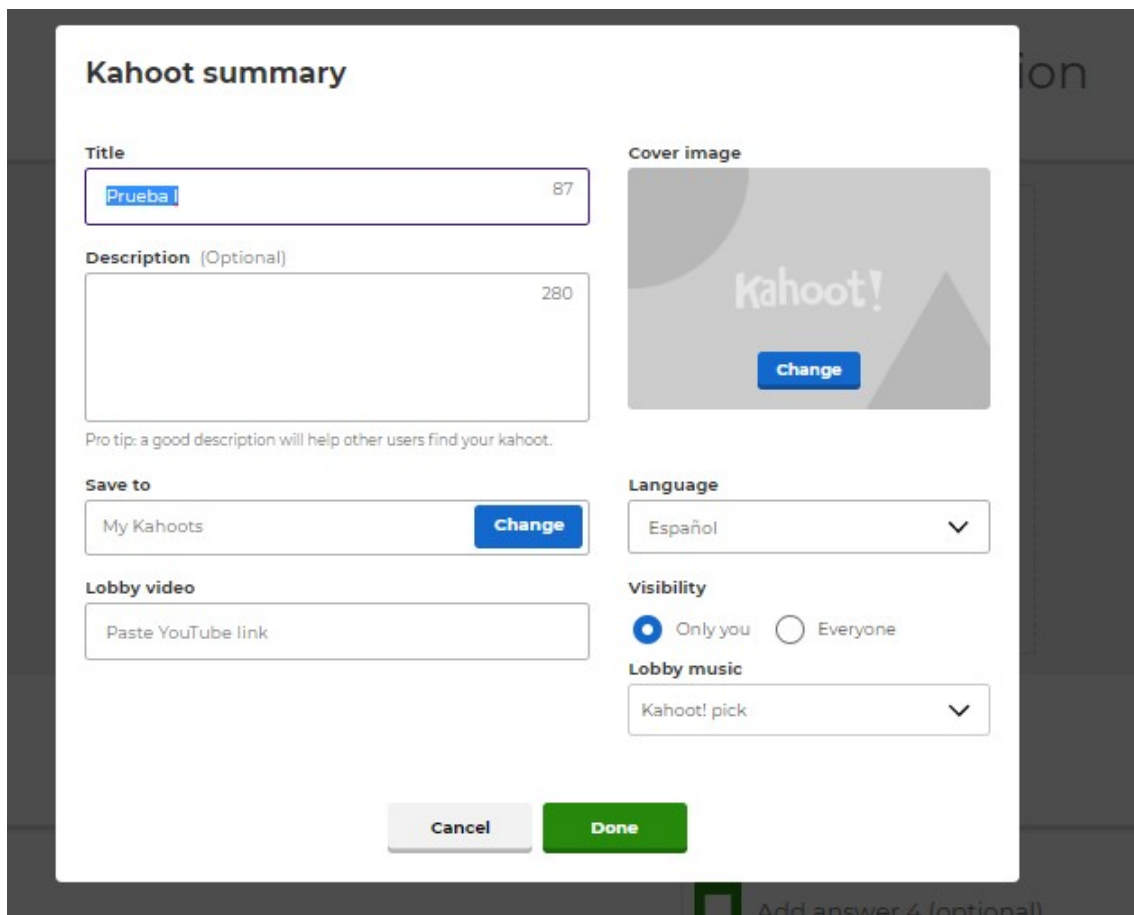
Una vez le damos a **create** nos lleva a esta pantalla:



La aplicación ya está preparada para que hagamos la primera pregunta del juego. Aunque lo mejor sería empezar poniendole un título al Kahoot! Ponemos primero un título a este juego que luego nos permita identificarlo entre todos los que tengamos, ej: Prueba I o Cuentas Anuales y se pone aquí:



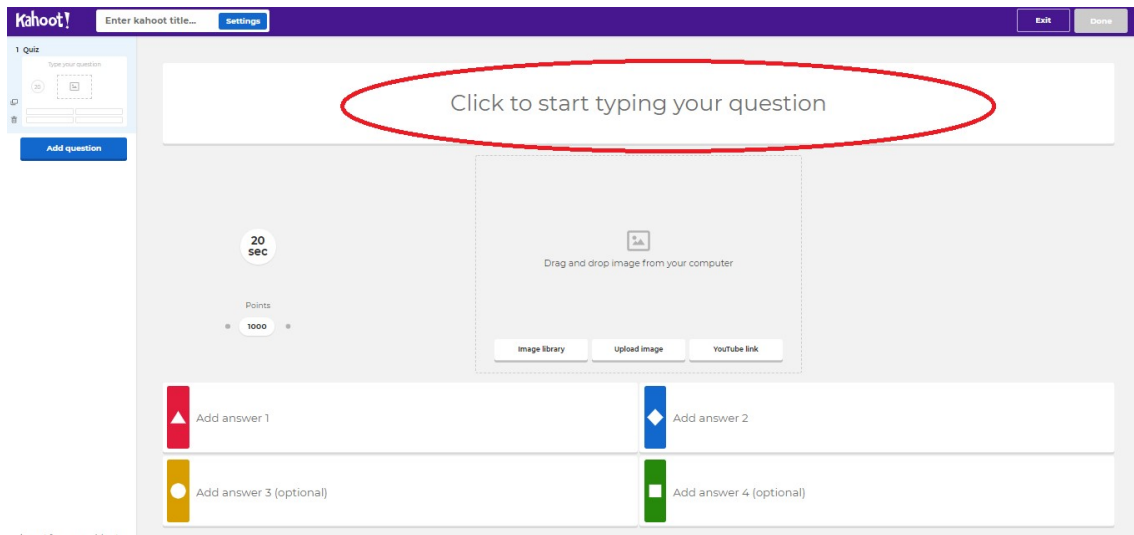
Se nos abre la siguiente pantalla a rellenar:



Con poner el título bastaría.

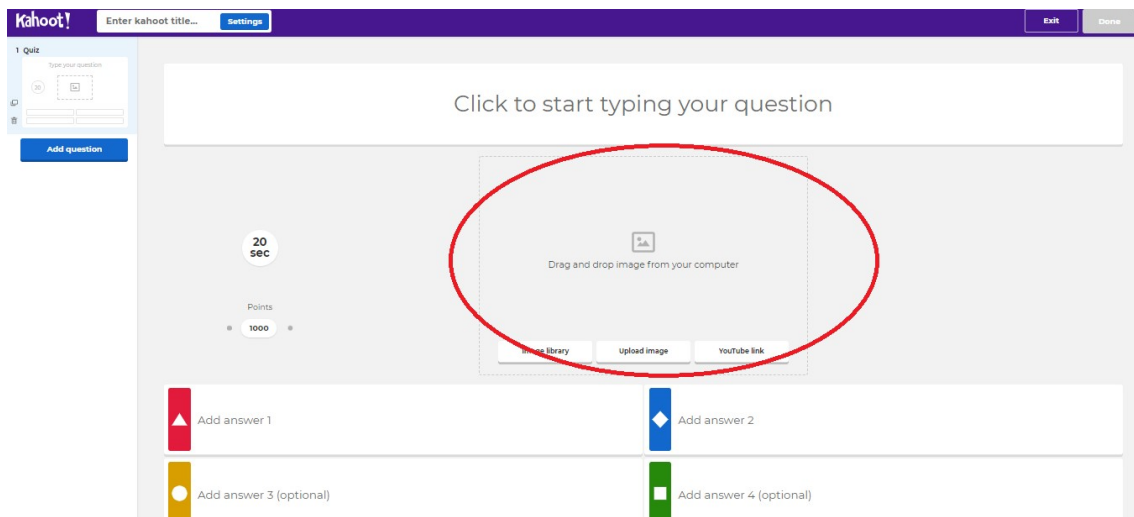
Una vez introducido el título volveríamos a la pantalla anterior y empezaríamos a realizar la primera pregunta, siendo estas las opciones que tenemos.

En **click to start typing your question** hay que poner el enunciado de la pregunta



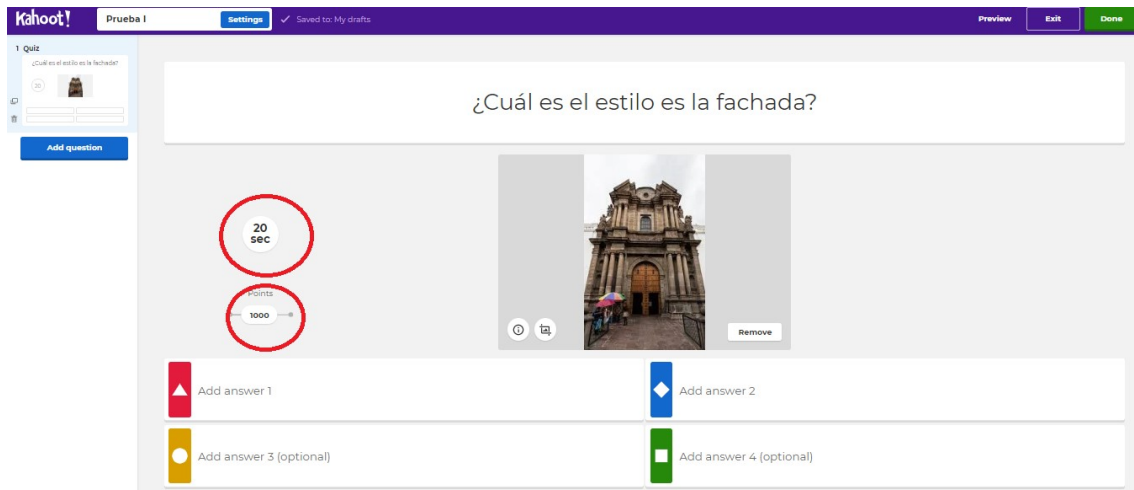
Abajo y antes de las respuestas, tenemos tres opciones.

Una para poner una imagen, que puede ayudarnos para completar la pregunta. Ej: si se pone una fachada de una iglesia en la foto y la pregunta es: ¿Cuál es el estilo de la fachada?

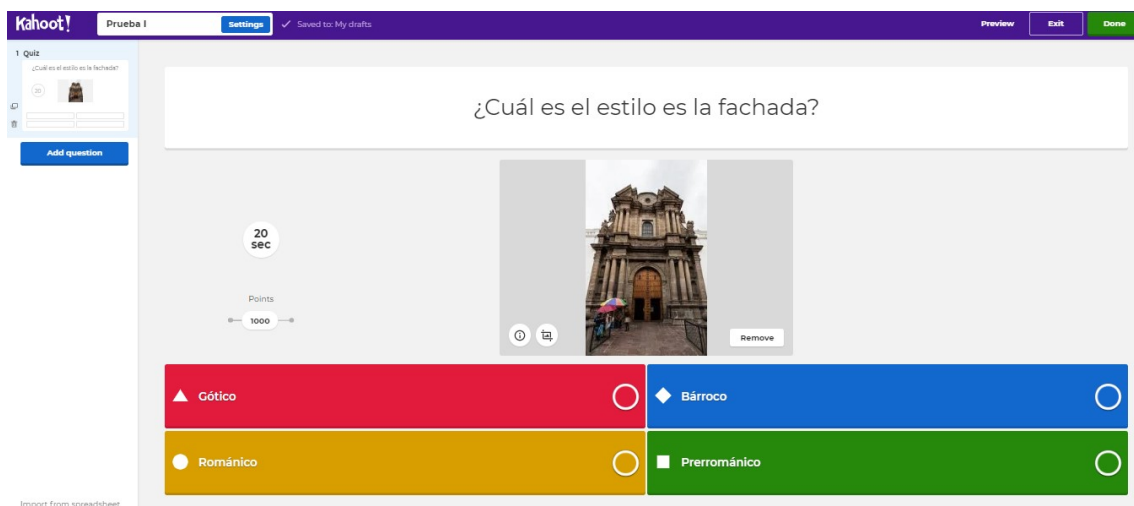


Luego tenemos otra para cambiar el tiempo, podemos elegir cuánto va a durar la pregunta, en base a su dificultad podemos dar a los estudiantes más o menos tiempo. Y una tercera opción nos permite dar más o menos puntos a cada pregunta. Esto también puede ir en base a la dificultad. Por defecto podemos poner 20 segundos en todas las preguntas como un tiempo estándar.

Hay que tener en cuenta que los alumnos reciben puntos por acertar pero también por hacerlo en el menor tiempo posible. Esto lo podemos dejar como está por defecto y la propia aplicación asignará los puntos en función de acertar y el tiempo empleado en ello.

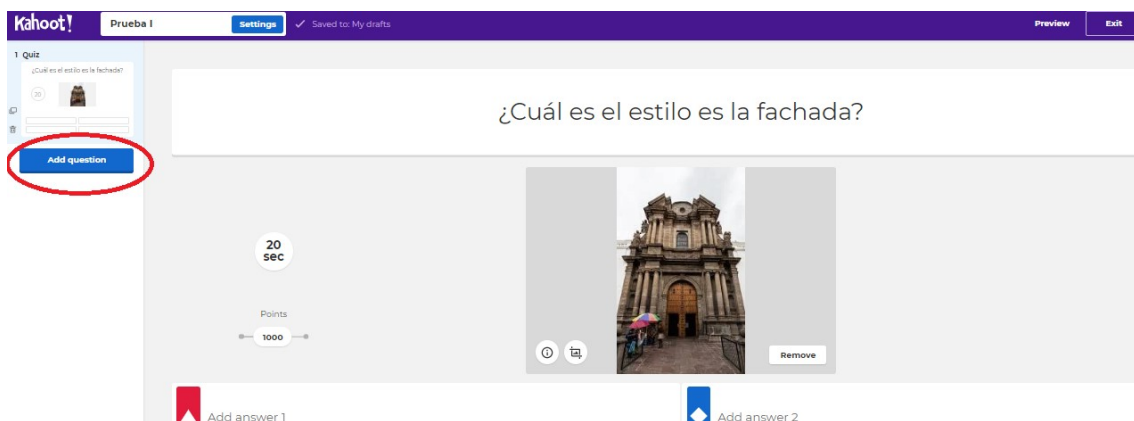


Ya sólo nos faltaría poner las respuestas, desde 2 a 4.



Como se puede ver, al escribir una respuesta, a la derecha aparece un círculo. Hay que seleccionar y poner un tick en el círculo de la respuesta verdadera.

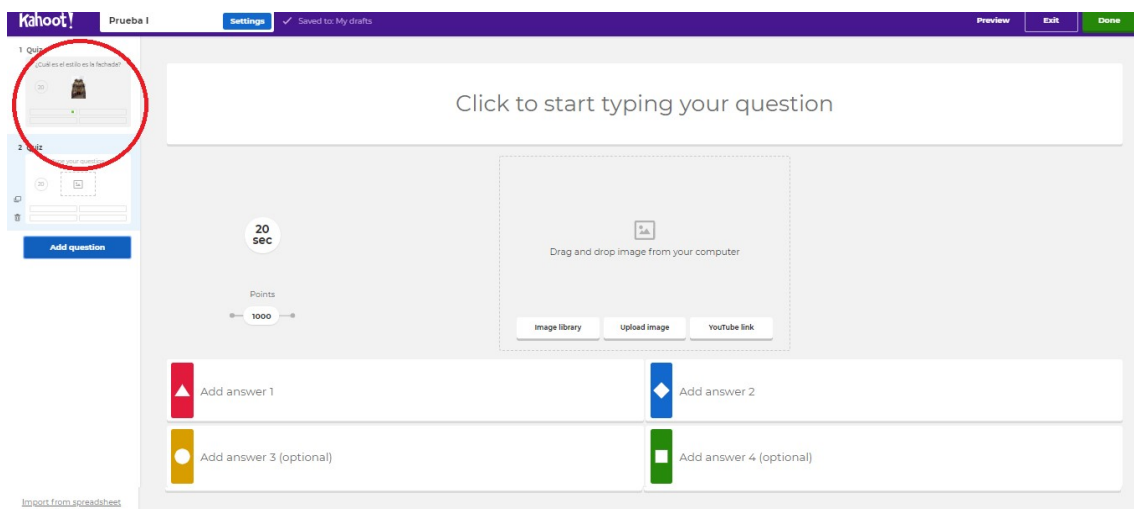
Una vez hecho esto, ya tendríamos la pregunta y podríamos ir a por la siguiente. Para ello pinchamos en **add questions**



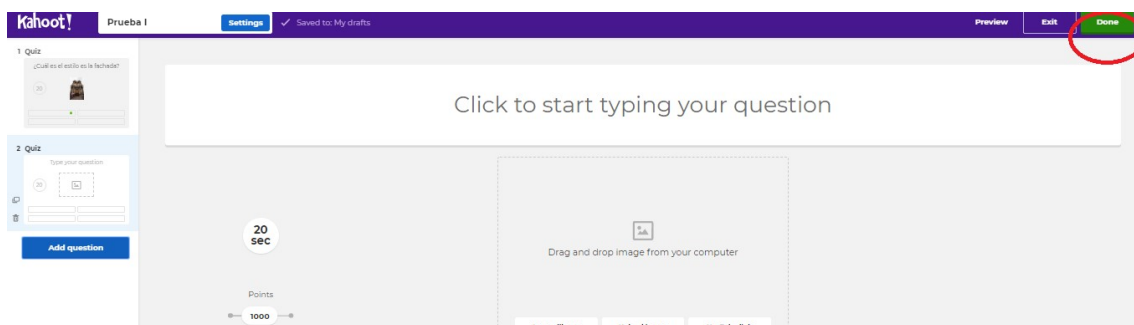
Nos va a preguntar el tipo de pregunta que queremos, si **Quiz** (para poder dar varias respuestas como la que ya hemos hecho como ejemplo) o **True or false**, que sería una modalidad de pregunta en la que sólo se tiene que decir verdadero o falso.

Volvemos a darle a **add questions** y ya nos aparece de nuevo la pantalla para crear una pregunta (como antes).

Como podemos ver, a la izquierda nos irá poniendo todas las preguntas, y si pinchamos podemos volver a las preguntas que ya hemos creado y realizar cualquier modificación. Incluso si arrastramos podemos cambiar el orden de las preguntas.

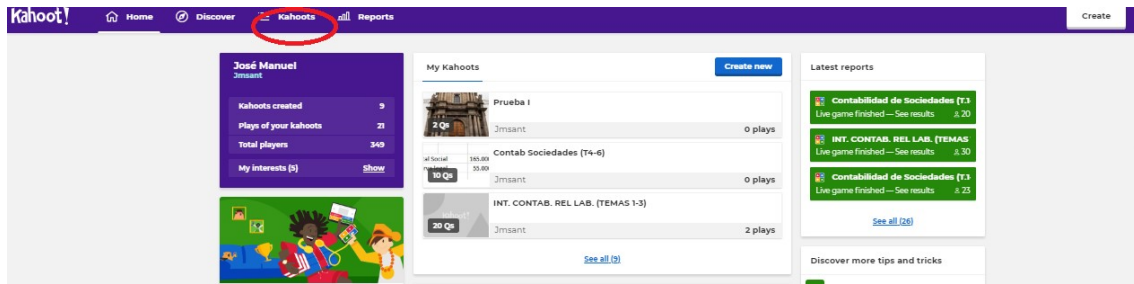


Cuando hagamos la última pregunta y la hayamos repasado todas, sólo nos faltaría grabar la partida en el botón **Done**.

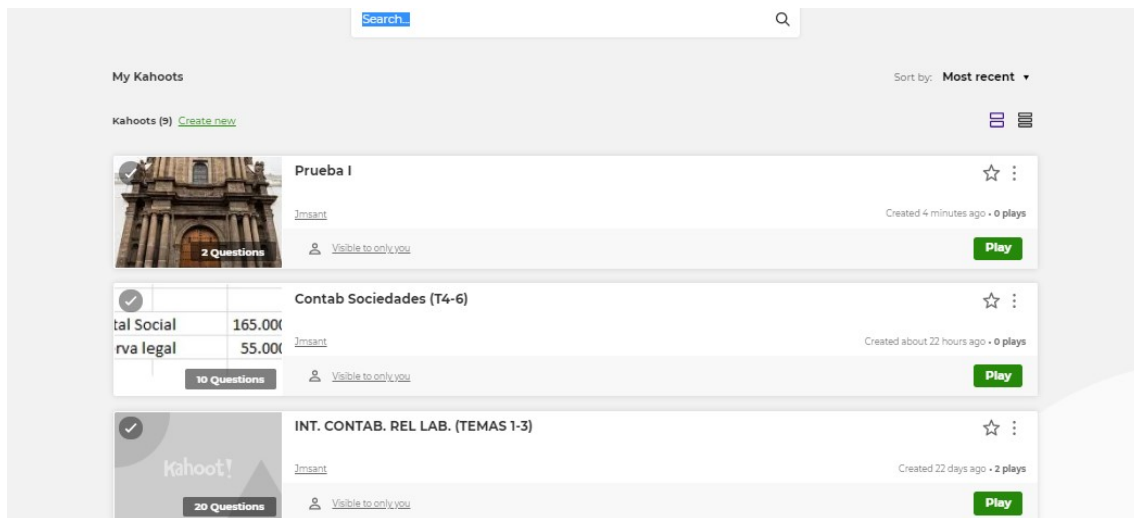


Al darle nos sale un menú y volvemos a pinchar en **Done**, con esto ya tendríamos nuestro juego preparado con todas las preguntas creadas.

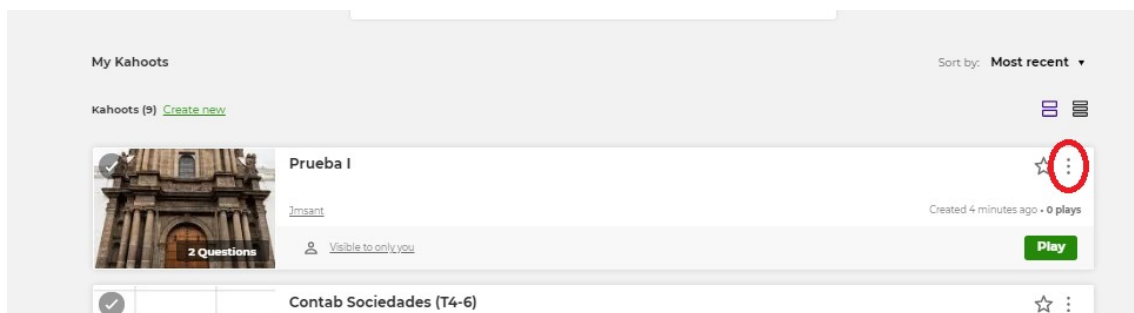
Si en cualquier momento queremos modificar algo, revisar, etc. En la pantalla inicial pinchamos en el botón **kahoots**



Nos aparece una pantalla en la que tenemos todas nuestras partidas creadas.



Si pinchamos sobre los tres puntos:



Se nos abre un menú con distintas opciones:

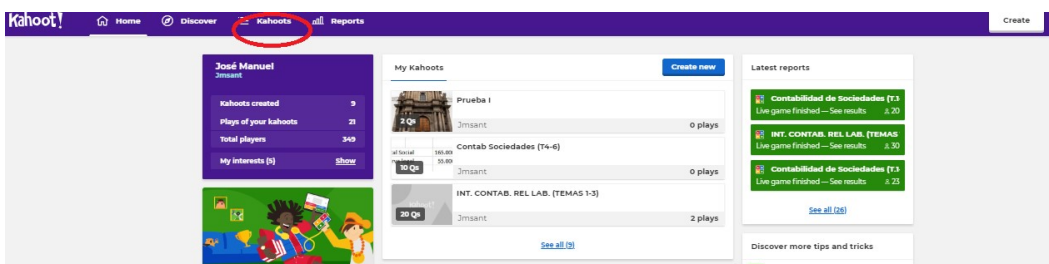


Podemos editar, cambiar el nombre, compartir con un compañero, duplicar y borrar.

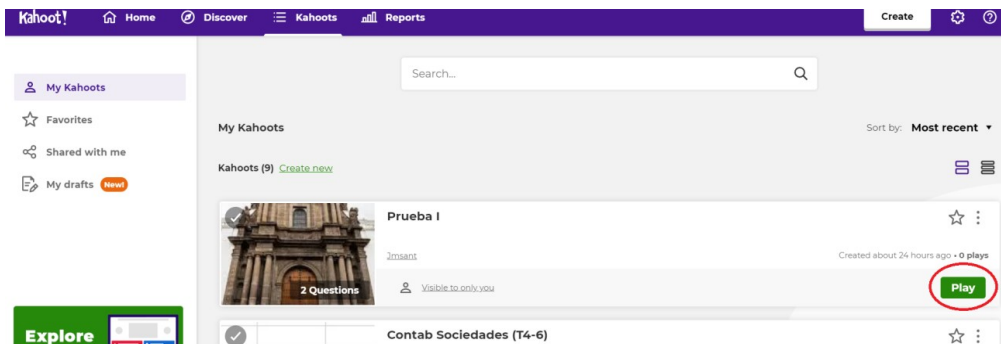
4. JUGAR UNA PARTIDA

Profesor

El profesor ha de buscar la partida que quiera iniciar como ya hemos visto antes pinchando en la página inicial en **Kahoots**

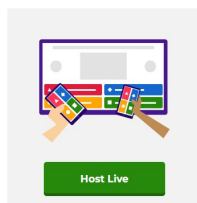


Una vez localizada la partida que se quiere iniciar, se pincha en el botón **Play**

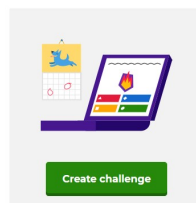


Nos aparecerá esta pantalla y nosotros elegiremos **Host Live**

Choose a way to play this kahoot

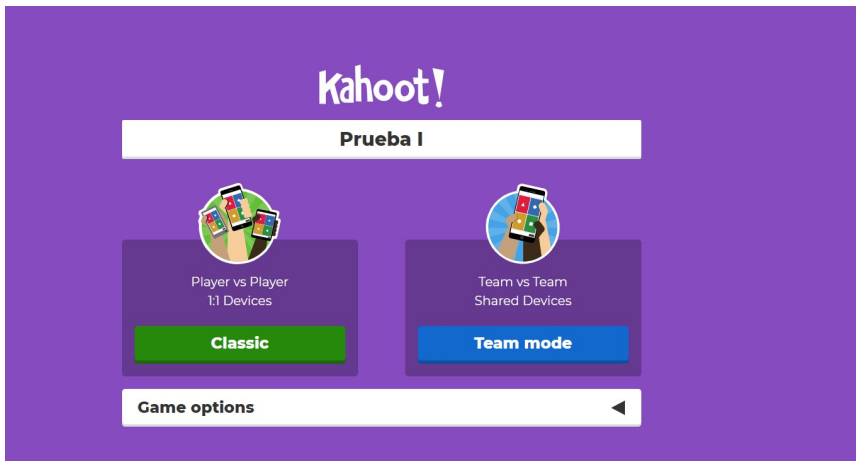


Questions are displayed on a shared screen, and players answer on their devices.

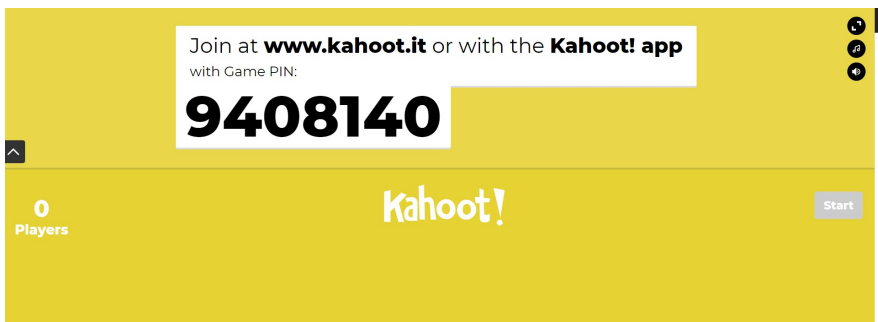


A challenge is a self-paced game with questions and answers displayed on the player's device.

Aparecerá esta otra pantalla en la que tenemos que elegir **Classic**

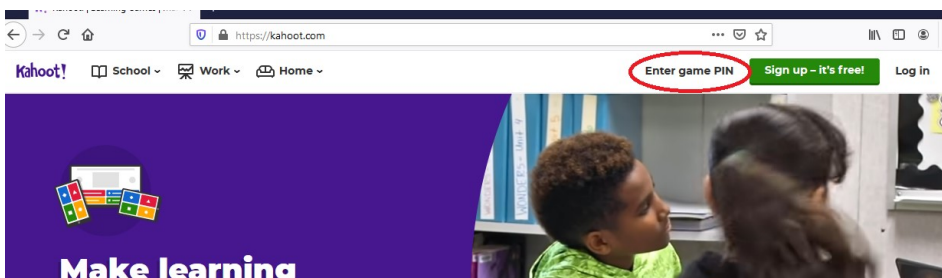


Ahora se nos abre una pantalla con un código de 7 cifras. Este es el código que tienen que utilizar los alumnos para jugar.

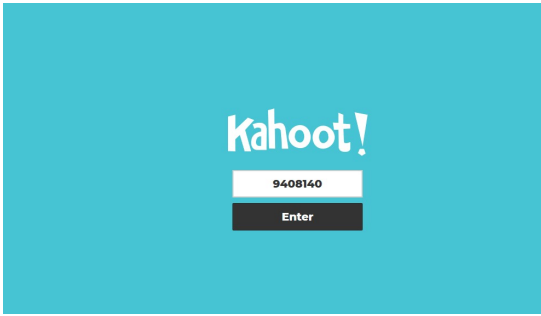


Alumnos

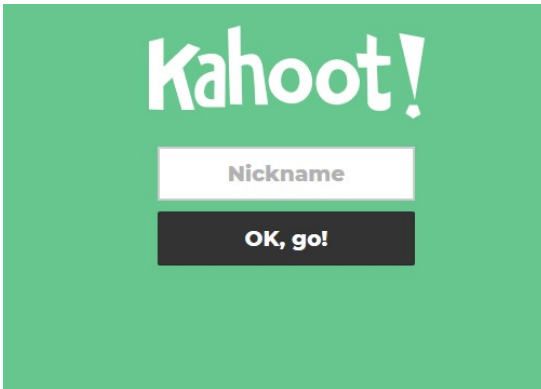
Los alumnos no tienen que registrarse en kahoot!, simplemente tienen que entrar en el navegador de su teléfono móvil en la página kahoot.it y elegir la opción **Enter game PIN/GAME PIN**



Les aparece esta pantalla en la que han de meter el código de la partida.



Una vez introducido, aparece esta pantalla en la que le piden un Nickname, es importante que aquí pongan su DNI para poder luego identificar sus resultado.



Profesor

Una vez que los alumnos van introduciendose en el juego, al profesor le aparece su Nickname (DNI) en la pantalla.



Esta pantalla también le indica el número de jugadores que ya han ingresado y que por lo tanto, están listos para jugar.



Una vez que estén todos, solo hay que darle al botón **Start** para iniciar la partida.



En la pantalla principal aparece la pregunta y las cuatro posibles respuestas, también un cronómetro que va contabilizando el tiempo que queda y el número de respuestas de los alumnos.

La pregunta se termina cuando todos contesten o cuando finalice el tiempo que le hayamos dado a la pregunta.



Al terminar la pregunta aparece esta pantalla en la que se indica la respuesta correcta y los resultados recibidos en cada opción.

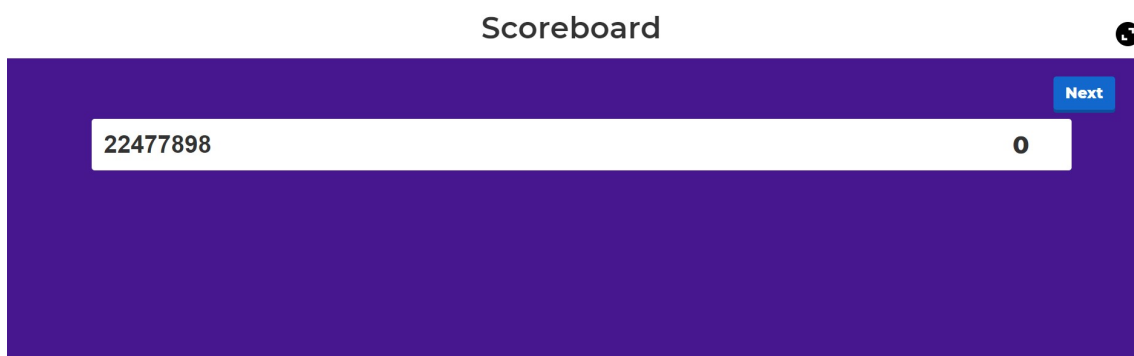
En este momento el profesor puede utilizar la pantalla para explicar cuál era la respuesta correcta y por qué.



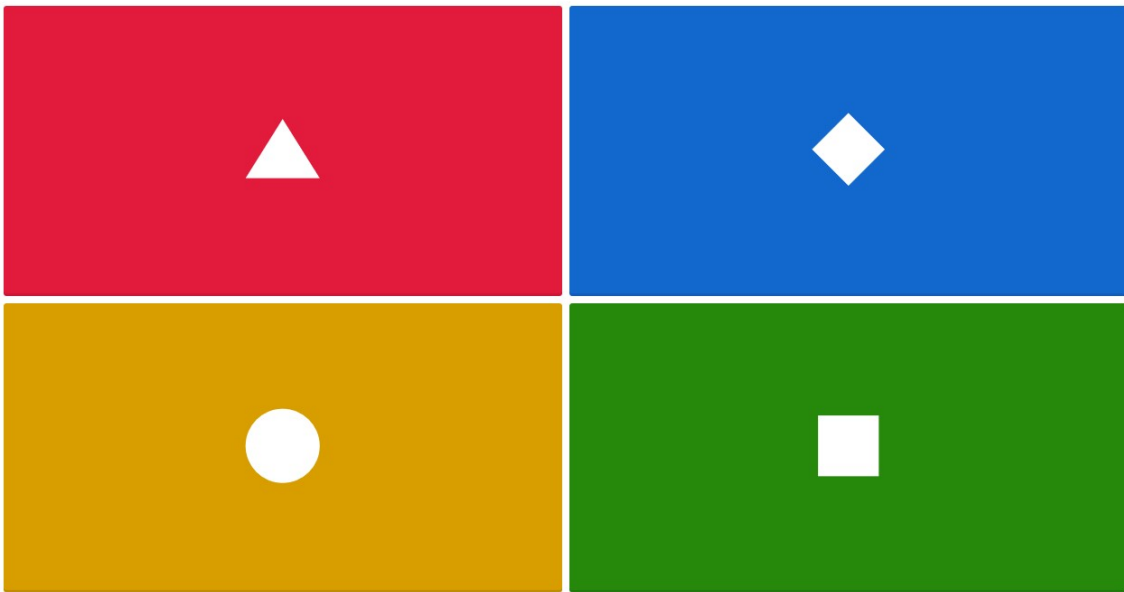
Para pasar a la siguiente pregunta solo hay que darle al botón **Next**.



Antes de empezar con la siguiente pregunta, muestra las puntuaciones de los que van en primeras posiciones.



Habría que darle a **Next** otra vez para iniciar la segunda pregunta. Por su parte, los alumnos lo único que ven en su dispositivo es esta pantalla con las cuatro opciones a contestar.

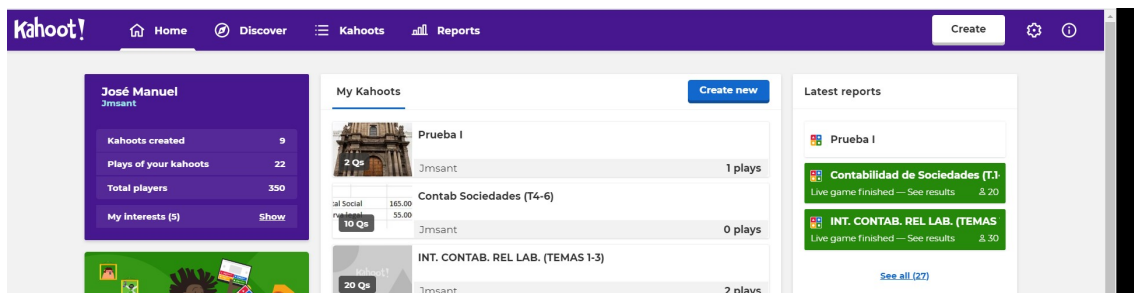


Al finalizar la última pregunta aparece un pódium con los tres mejores clasificados y ya se habría terminado la partida.

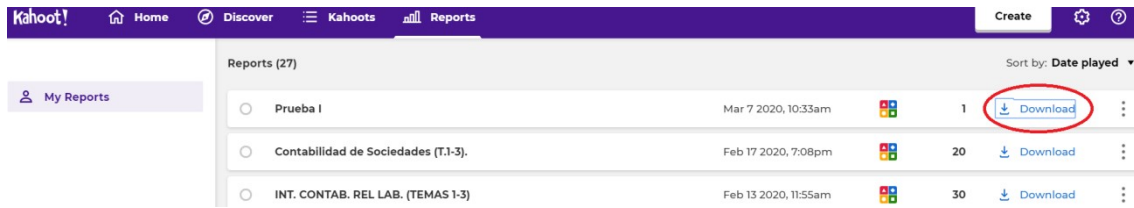


5. OBTENER LOS RESULTADOS DE UNA PARTIDA

Para obtener los resultados de una partida hay que ir en la pantalla principal a la opción Reports.

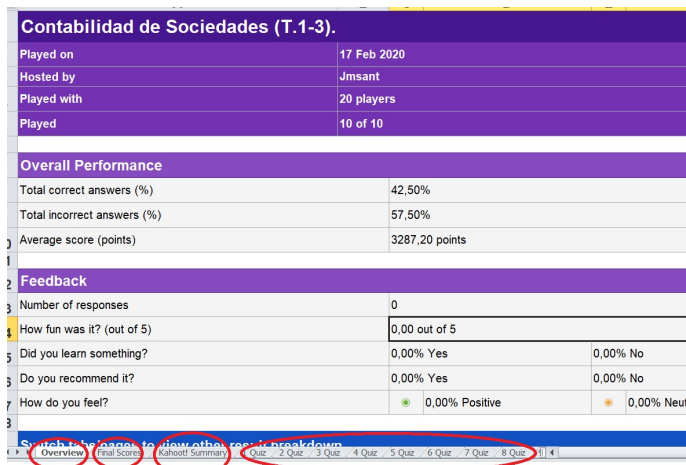


En esta pantalla nos aparecen todas las partidas que se han jugado y en la opción **Download** podemos descargar los resultados en Excel.



Fichero de resultados

Este fichero tiene 4 tipos de hojas distintas:



Overview: Nos muestra un resumen general de la partida y los resultados de la encuesta a los alumnos si le hubiesemos hecho la opción feedback.

A	B	C	D	E	F	G	H	
Contabilidad de Sociedades (T.1-3).								
Played on	17 Feb 2020							
Hosted by	Jmsant							
Played with	20 players							
Played	10 of 10							
Overall Performance								
Total correct answers (%)	42,50%							
Total incorrect answers (%)	57,50%							
Average score (points)	3287,20 points							
Feedback								
Number of responses	0							
How fun was it? (out of 5)	0,00 out of 5							
Did you learn something?	0,00% Yes			0,00% No				
Do you recommend it?	0,00% Yes			0,00% No				
How do you feel?	0,00% Positive		0,00% Neutral		0,00% Negative			
Switch tabs/pages to view other result breakdown								

Final Scores: Aquí es donde encontramos la puntuación obtenida (Total Score (points)) por cada alumno, lo que nos va a servir luego para realizar estudios sobre los efectos de Kahoot!.

Contabilidad de Sociedades (T.1-3).				
Final Scores				
Rank	Players	Total Score (points)	Correct Answers	Incorrect Answers
1	Magomed	5843	7	3
2	49338744H	5446	7	3
3	49176134H	5312	7	3
4	48834736D	4313	5	5
5	21065295	4299	5	5
6	48742561	4297	6	4
7	48743177	4115	5	5
8	17471016D	4016	5	5
9	77714584E	3885	5	5
10	58452462D	3574	5	5
11	49197582F	3541	4	6
12	49337079-D	3333	4	6
13	49273942	2837	4	6

El resto de pantallas nos muestran los resultados de cada alumno en cada pregunta (**Kahoot! Summary**) y los resultados detallados en cada pregunta, para lo cual abre una hoja por cada pregunta **1 Quiz, 2 Quiz.....**