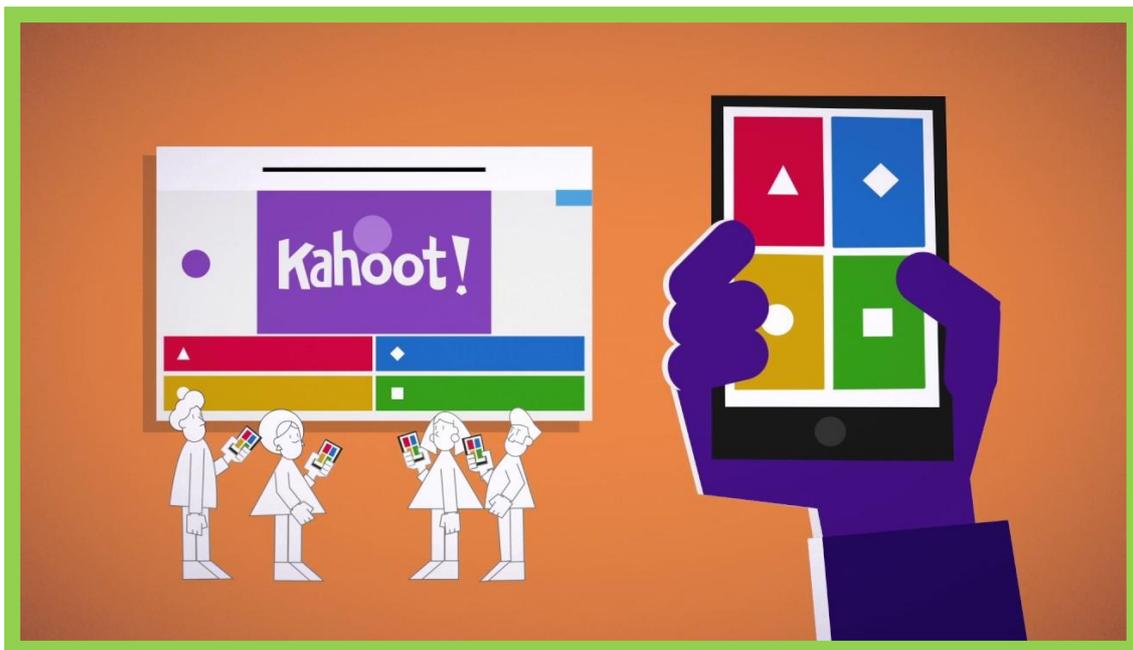




JUGAR AL KAHOOT POR PRIMERA VEZ

Te proponemos un nuevo **recurso didáctico** que te ayudará a conectar más con tus alumnos y alumnas así como facilitarles una sólida educación medioambiental basada en la **gamificación**.

Si vas a jugar por primera vez, te recomendamos leas este documento.



Recuerda que para poder jugar, debes hacer click en cada uno de los enlaces de juego que te hemos dejado en la web del concurso, en la sección "material pedagógico/Kahoot"



1. ¿QUÉ ES KAHOOT?

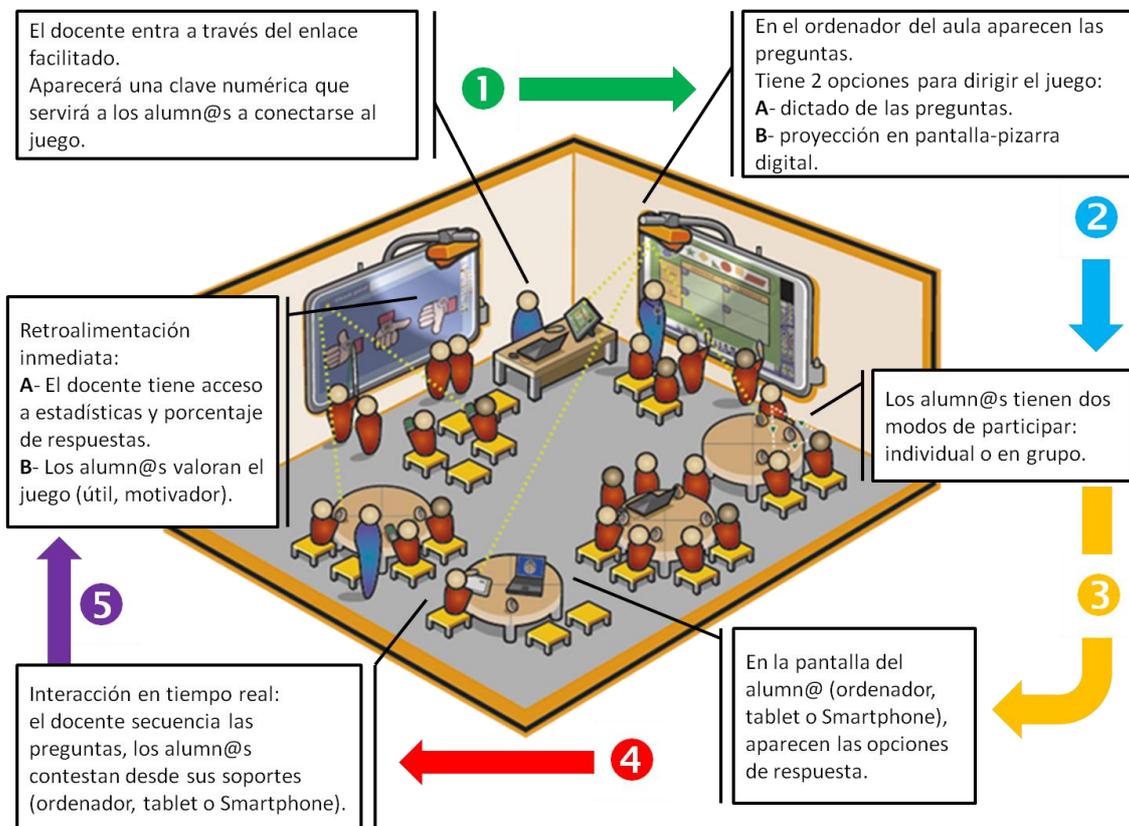
Es una **herramienta educativa online** que facilita el aprendizaje de los alumnos/as gracias a dos claves de actualidad: la **gamificación** y el **uso de la tecnología**.

- Para ello, Kahoot permite **motivar al alumnado** mediante la obtención de puntos y podio de clasificación, al contestar a las preguntas de manera interactiva.
- Destinado para que el alumnado compruebe su grado de conocimiento de un tema propuesto por el docente, la principal característica del Kahoot es fomentar un aprendizaje **activo y colaborativo** en el aula.
- Los alumnos y alumnas pueden jugar bien de forma individual o formando equipos.
- Se juega en clase ya que el juego precisa de **dos tipos de soportes**, por un lado **el ordenador del docente** (administrador del juego) en el que aparecen las preguntas, y por otro, **el ordenador, tablet o Smartphone del alumno/a** (participante del juego), en el que aparecen las opciones de respuesta.



2. ¿CÓMO JUGAR?

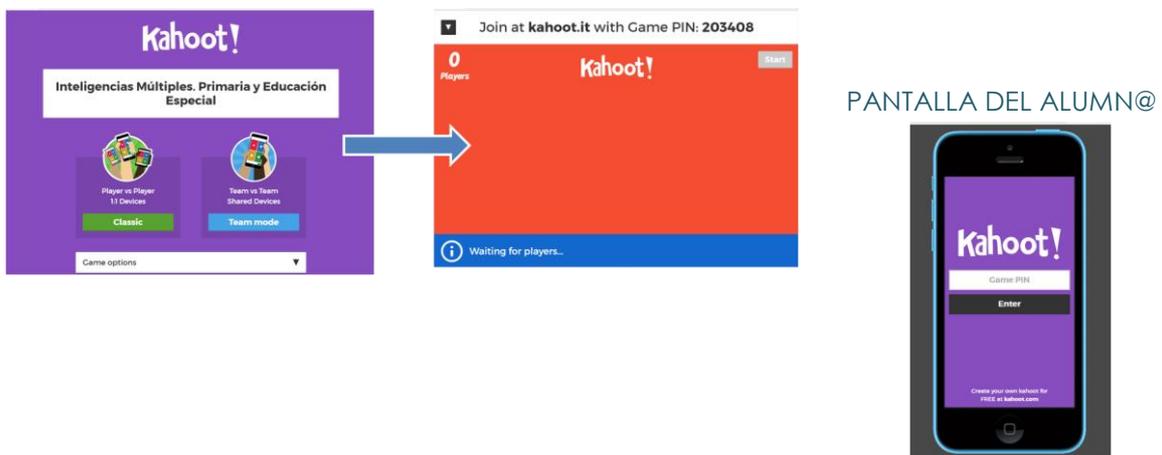
Sigue los pasos de esta guía de uso descriptiva y visual.



1 Podrás dirigir y poner en marcha el juego, accediendo al cuestionario a través del enlace facilitado.



2 Recuerda que **se juega en clase**, de forma **individual** (classic) o **en grupo** (team mode).



3 Una vez que accedas y actives el cuestionario, entrega a tus alum@s la **clave numérica** que aparece en tu pantalla.





- 4 Los alum@s pueden acceder al juego desde su ordenador, tablet o Smartphone de manera sencilla a través de la clave numérica facilitada. Para ello tienen que escribir un nombre (**Nickname**) y entrar (**OK, go!**).

Una vez dentro, irán apareciendo en la pantalla del dispositivo del aula (ordenador) los distintos nombres de los alumnos y alumnas conectados al juego.



PANTALLA DEL DOCENTE, SEGÚN SE CONECTAN LOS ALUMN@S APARECE SU NOMBRE EN PANTALLA.



EL ALUMN@ ESCRIBE SU NOMBRE (NICKNAME) Y SE CONECTA AL JUEGO (YOU'RE IN)

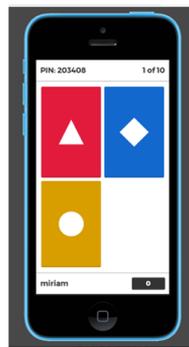


5 ¡Ya podéis empezar a jugar! (**start**).

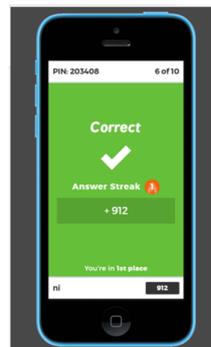
Recuerda que eres el/la moderador/a del juego, tú marcas los tiempos y secuencias las preguntas.



1. Aparece la pregunta.



2. Aparecen los iconos de las respuestas.



3. Una vez los alumnos contestan, aparece en pantalla si lo han hecho correctamente.

VISUALIZACIÓN
SECUENCIADA.
PANTALLA DEL
ALUMN@



Acabado el juego, tienes acceso a los resultados de tu alumnado, pudiendo comprobar:

1. Los aprendizajes superados, los que conviene reforzar, etc.
2. Las estadísticas de participación, ya que la interacción en tiempo real permite ver el porcentaje de respuestas marcadas por el alumnado.
3. La valoración que hacen tus alumn@s del cuestionario, en términos de utilidad (si les ha gustado, motivado y si han aprendido con él).

