



# **Laboratorio de Sistemas de Información e Inclusión Digital**

## **LUDOLAB**

### **PROYECTO DE INCLUSIÓN DIGITAL**

MODALIDAD  
VIRTUAL Y PRESENCIAL

---

## **MANUAL DE USUARIO KAHOOT**

---

**EDICIÓN Nro. 19**

Octubre 2023 - Febrero 2024

**Autor**

CESAR LUIS SARANGO ROMERO

**QUITO, DM, 18 de Octubre de 2023**

## Tabla de Contenidos

1.	Objetivos del Proyecto .....	2
2.	Objetivo del Manual .....	2
3.	Alcance.....	2
4.	Dirigido a .....	2
5.	Introducción de la aplicación .....	3
6.	Nociones Básicas .....	4
7.	Pasos a seguir .....	5
8.	Preguntas frecuentes .....	9
9.	Glosario .....	15
10.	Bibliografía y Referencias .....	15

## **1. Objetivos del Proyecto**

- 1) Capacitar a docentes del Ministerio de Educación en el uso de herramientas TIC para mejorar su desempeño en la docencia, con el fin de impulsar la innovación educativa y el aprendizaje en línea.
- 2) Capacitar a grupos de atención prioritaria o analfabetas digitales en el uso de herramientas TIC para aplicar lo aprendido en su día a día, promoviendo su inclusión digital y mejorando su calidad de vida.

## **2. Objetivo del Manual**

- 1) Guiar a personas interesadas en aprender sobre el uso de Kahoot para realizar cuestionarios de evaluación a estudiantes o el reforzamiento del aprendizaje para estudiantes.
- 2) Servir como documento de apoyo para resolver dudas sobre esta aplicación o hacer de manera más eficiente las herramientas que ofrece esta aplicación.

## **3. Alcance**

El alcance del documento será proporcionar a los usuarios una guía completa y detallada sobre cómo utilizar la plataforma educativa Kahoot. Esto incluirá desde la creación de juegos personalizados hasta la participación y análisis de resultados. El documento abordará tanto aspectos básicos como funciones más avanzadas, permitiendo a los usuarios aprovechar al máximo Kahoot en contextos educativos. En resumen, el objetivo es convertir la guía en una referencia integral para los usuarios que deseen incorporar Kahoot como una herramienta efectiva y divertida en sus procesos de enseñanza y aprendizaje.

Los usuarios serán capaces de crear juegos interactivos para el desarrollo educativo de sus estudiantes para hacer el aprendizaje más llevadero además de reforzar lo que ya se aprendió, así mismo en épocas de crisis que requieran hacer uso de la virtualidad esta herramienta puede ser de gran ayuda para profesores que quieran reforzar o evaluar los conocimientos impartidos.

## **4. Dirigido a**

La guía estará dirigida a un público diverso que incluye educadores, profesores, instructores, padres y cualquier persona interesada en utilizar la plataforma educativa Kahoot para crear experiencias de aprendizaje interactivas y atractivas. El enfoque será tanto para aquellos que están familiarizados con la plataforma como para aquellos que son nuevos en ella. La guía proporcionará información detallada, desde los conceptos básicos hasta funciones más avanzadas, permitiendo a los usuarios adaptar Kahoot a sus necesidades educativas específicas.

## 5. Introducción de la aplicación

Kahoot es una innovadora plataforma educativa diseñada para hacer del aprendizaje una experiencia divertida, participativa y eficaz. Desde su lanzamiento, Kahoot ha revolucionado la forma en que los educadores y los alumnos interactúan en el aula y más allá.

Concebido como una herramienta que combina la tecnología con la emoción del juego, Kahoot permite a los educadores crear juegos de preguntas interactivos, fomentando la participación activa y el compromiso de los estudiantes. Ya sea en un entorno de aprendizaje presencial o virtual, Kahoot ha demostrado ser una poderosa aliada en la personalización del proceso educativo.

# Kahoot!

### Aspectos importantes:

- Kahoot es una herramienta online, que permite fomentar la participación de los alumnos durante su sesión virtual mediante evaluaciones interactivas.
- La interacción con la herramienta es en tiempo real y permite la creación de evaluaciones interactivas (entre las opciones gratuitas están las de tipo cuestionario y las de verdadero/falso).
- Para realizar evaluaciones interactivas, Kahoot se apoya de la técnica de gamificación, la cual consiste en ir mostrando preguntas las cuales van siendo contestadas por los alumnos.
- Para poder hacer uso de Kahoot es necesario crearnos una cuenta a través de su página web.



## 6. Nociones Básicas

Antes de sumergirte en el emocionante mundo de Kahoot, es esencial tener algunas nociones básicas para aprovechar al máximo esta plataforma educativa.

**6.1 Crear una Cuenta:** Antes de comenzar, asegúrate de tener una cuenta en Kahoot. Puedes crear una cuenta gratuita que te brindará acceso a todas las funciones esenciales. Una vez que tengas tu cuenta, podrás personalizar tus juegos y rastrear el progreso de los participantes.

**6.2 Interfaz Principal:** Al iniciar sesión, serás recibido por la interfaz principal de Kahoot. Aquí encontrarás las opciones para crear nuevos juegos, explorar los existentes y revisar informes de juegos previos. La interfaz es intuitiva y fácil de navegar, permitiéndote centrarte rápidamente en tus objetivos educativos.

**6.3 Crear un Juego:** La creación de un juego es el corazón de Kahoot. Puedes comenzar haciendo clic en "Crear" y seguir el proceso paso a paso. Define el título, añade preguntas y ajusta la configuración según tus necesidades. La plataforma ofrece una variedad de formatos de preguntas para adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje.

### 6.4 Elementos de una Pregunta:

**Pregunta:** Formula claramente la pregunta que deseas que los participantes respondan.

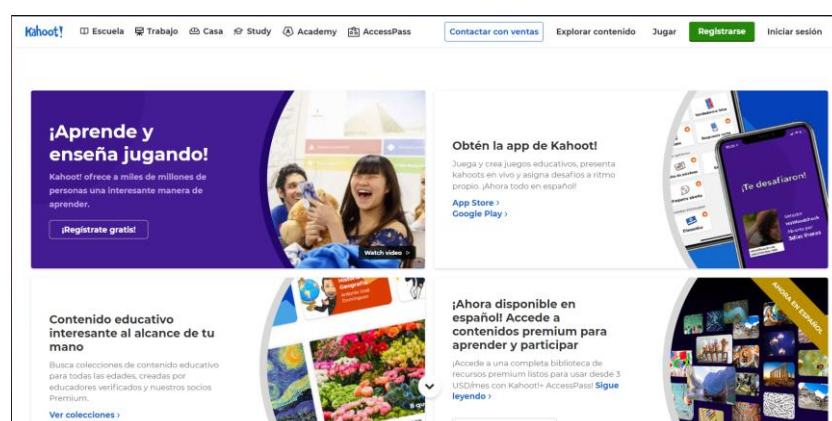
**Opciones de Respuesta:** Proporciona las opciones de respuesta para que los jugadores elijan la correcta.

**Temporizador:** Configura el tiempo límite para responder cada pregunta y agrega emoción al juego.

**6.5 Configuración del Juego:** Antes de lanzar tu juego, explora las opciones de configuración. Puedes ajustar el tiempo de respuesta, permitir preguntas de encuesta, y decidir si los participantes verán o no las respuestas correctas después de cada pregunta.

**6.6 Modos de Juego:** Kahoot ofrece modos de juego como "Enfrentamiento" y "Equipo", que afectan la dinámica de la competencia. Entender estas opciones te ayudará a adaptar el juego a tus objetivos educativos específicos.

**6.7 Participación de los Jugadores:** Los jugadores se unen al juego a través de un código único. Asegúrate de explicar a los participantes cómo acceder y unirse utilizando sus dispositivos, ya sea un teléfono móvil, tablet o computadora.



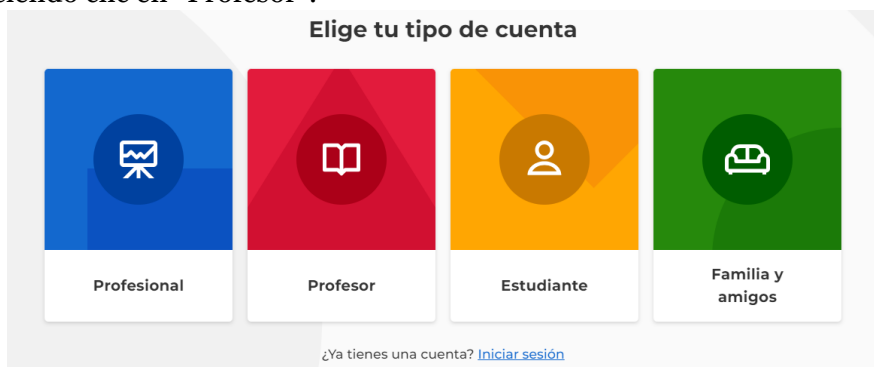
## 7. Pasos a seguir

### Comenzando en Kahoot:

Kahoot al ser un sitio web es necesario registrarse con una cuenta para poder crear juegos e invitar a los estudiantes a estas actividades, los estudiantes no necesitan necesariamente una cuenta, solo con tener un código para acceder a la actividad es suficiente ya que esta pensado para evaluar el conocimiento general de los estudiantes por lo que es anónimo, pero si es un educador necesariamente necesita una cuenta para poder crear estos juegos.

### Pasos para crear una cuenta en Kahoot:

1. Ingresa a <https://create.kahoot.it/register> y selecciona el perfil docente haciendo clic en “Profesor”.



*Ilustración 1 Selección del tipo de cuenta en Kahoot*

2. Selecciona el espacio de trabajo en el que nos desarrollamos, en este caso haremos clic en “Educación superior”.



*Ilustración 2 Nivel de educación en el que se usara la cuenta*

3. Para registrarte, escribe tu cuenta de correo institucional y crea una nueva contraseña para acceder a Kahoot, luego le damos click en Registrarse.

**Crear una cuenta**

**Regístrate con tu email**

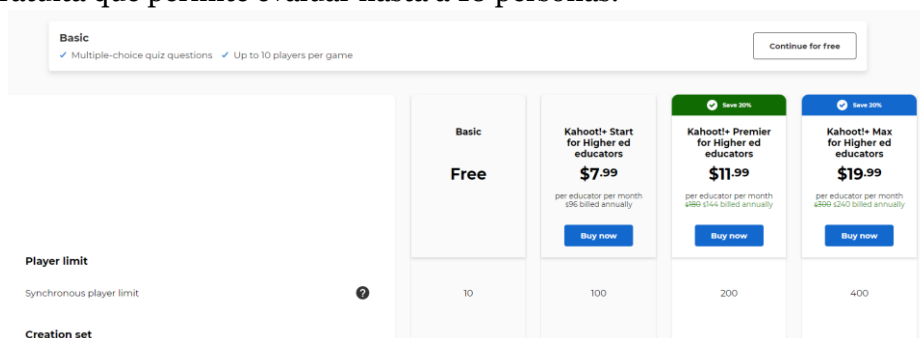
Email

Contraseña

**Registrarse**

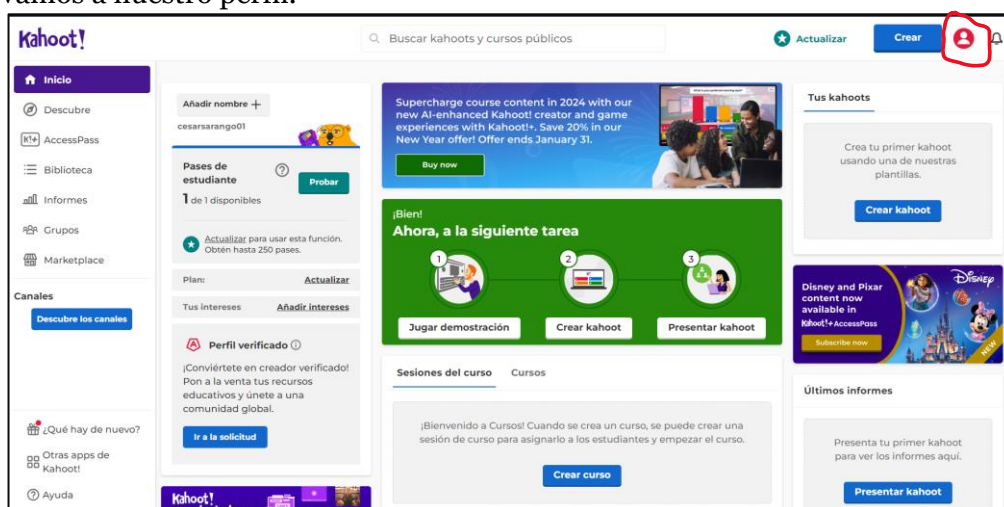
*Ilustración 3 Registro de información del nuevo usuario*

4. Existen diversos planes para Kahoot en este caso seleccionaremos la opción gratuita que permite evaluar hasta a 10 personas.



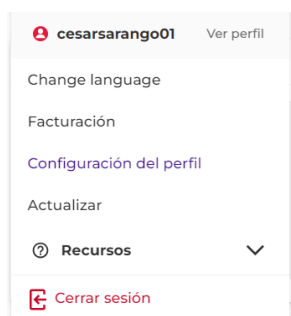
*Ilustración 4 Selección del plan para el uso de la cuenta*

5. De esta forma ya tenemos creada nuestra cuenta, si queremos personalizarla vamos a nuestro perfil.



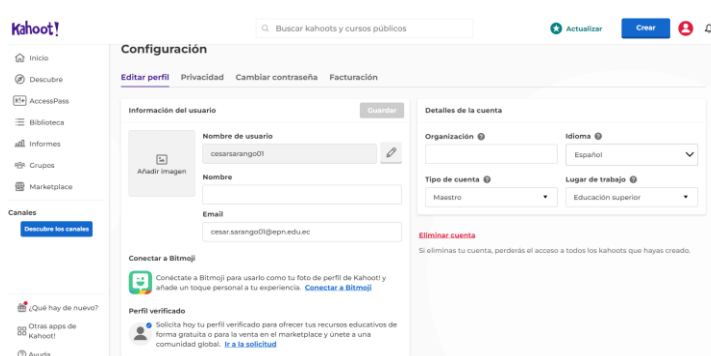
*Ilustración 5 Pagina principal de Kahoot*

6. Hacemos click en configuración de perfil



*Ilustración 6 Opciones de la cuenta*

7. Personalizamos nuestro perfil y tenemos lista nuestra cuenta en Kahoot



*Ilustración 7 Personalización del perfil*

## Creación de un Kahoot

Ahora que hemos creado la cuenta, como profesor podemos empezar a crear un Kahoot, la principal herramienta de la página.

1. Estando en la web de Kahoot, se debe hacer clic en el botón “Crear”.

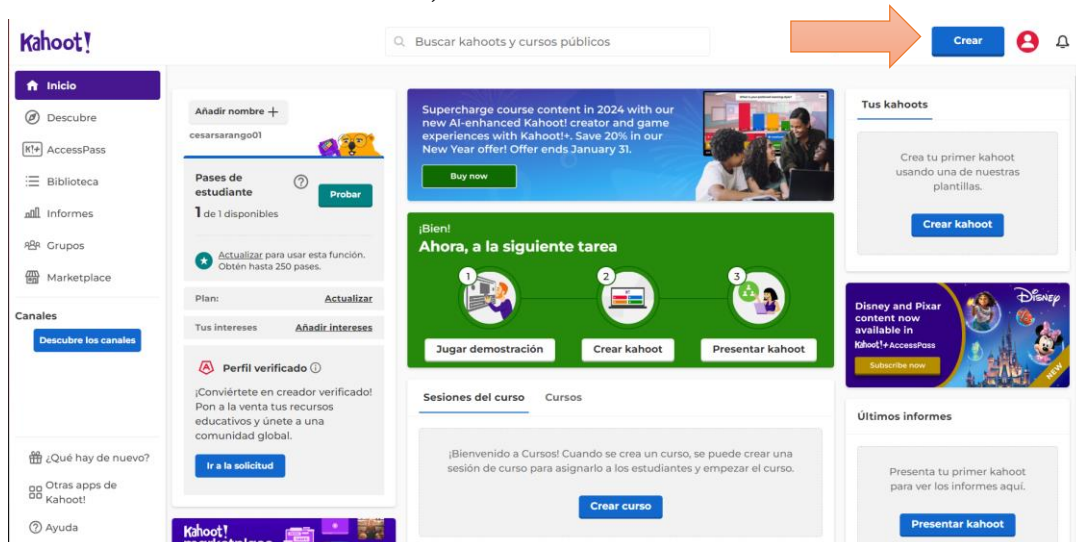


Ilustración 8 Pagina inicio Kahoot

2. Seleccionamos la opción que dice Kahoot

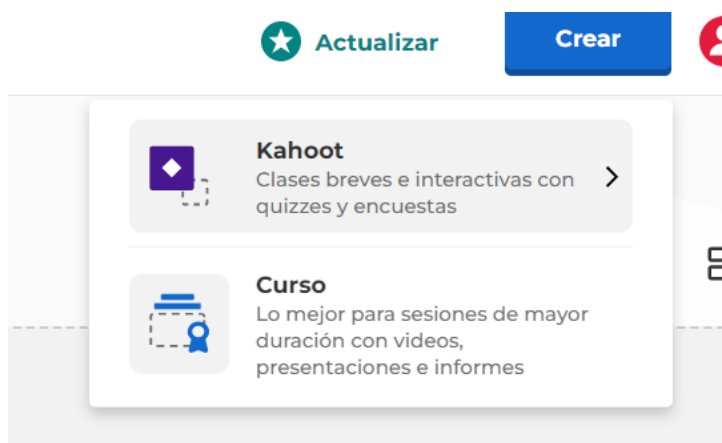


Ilustración 9 Creacion de curso o Kahoot

3. Al darle click nos va a saltar una pestana donde podremos realizar nuestro Kahoot de manera muy rápida usando IA, donde podremos generar las preguntas basados en un tema, pero para este caso lo haremos de la manera tradicional con el lienzo en blanco.

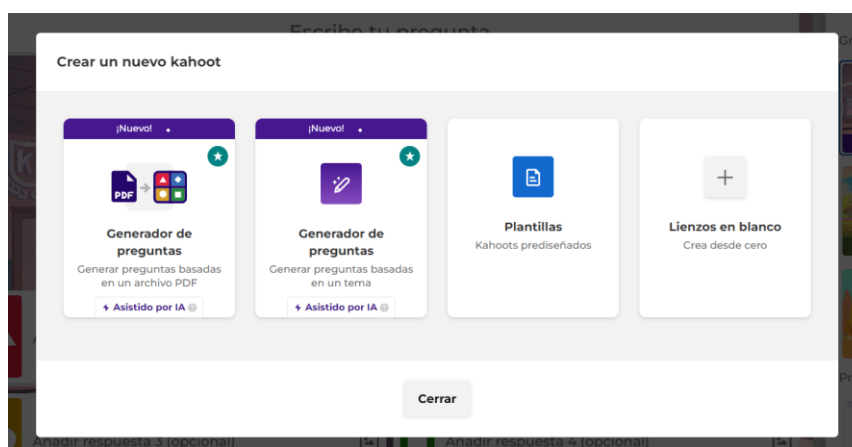


Ilustración 10 Generación de preguntas o plantillas Kahoot



4. Una vez dentro en el apartado de configuración podremos gregar el titulo entre otra configuración es generales del Kahoot, una vez configurado todo le damos en listo.

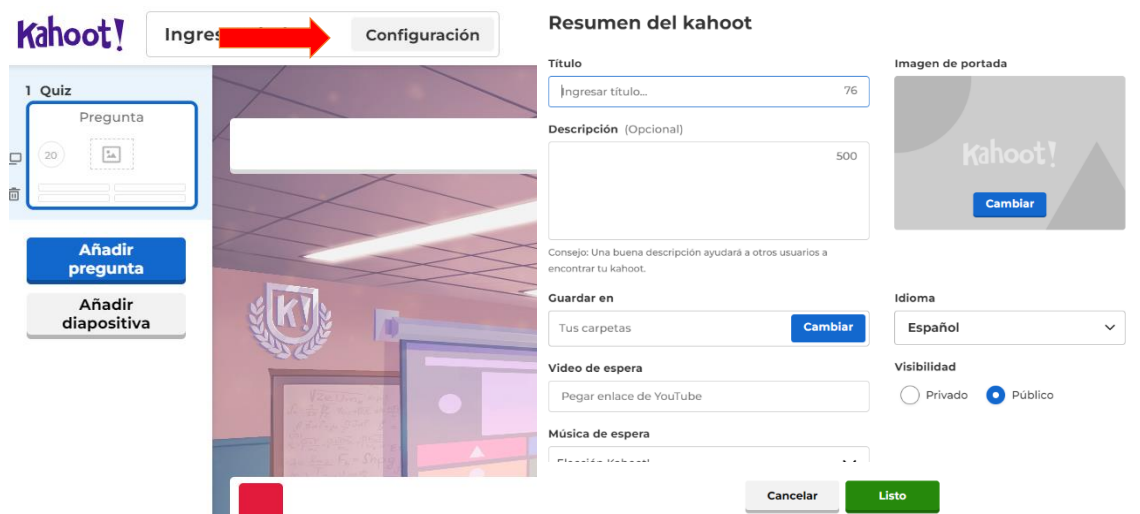


Ilustración 11 Configuración del Kahoot

5. En la interfaz tendremos varias herramientas para crear nuestro cuestionario, en este caso es de tipo Quiz.

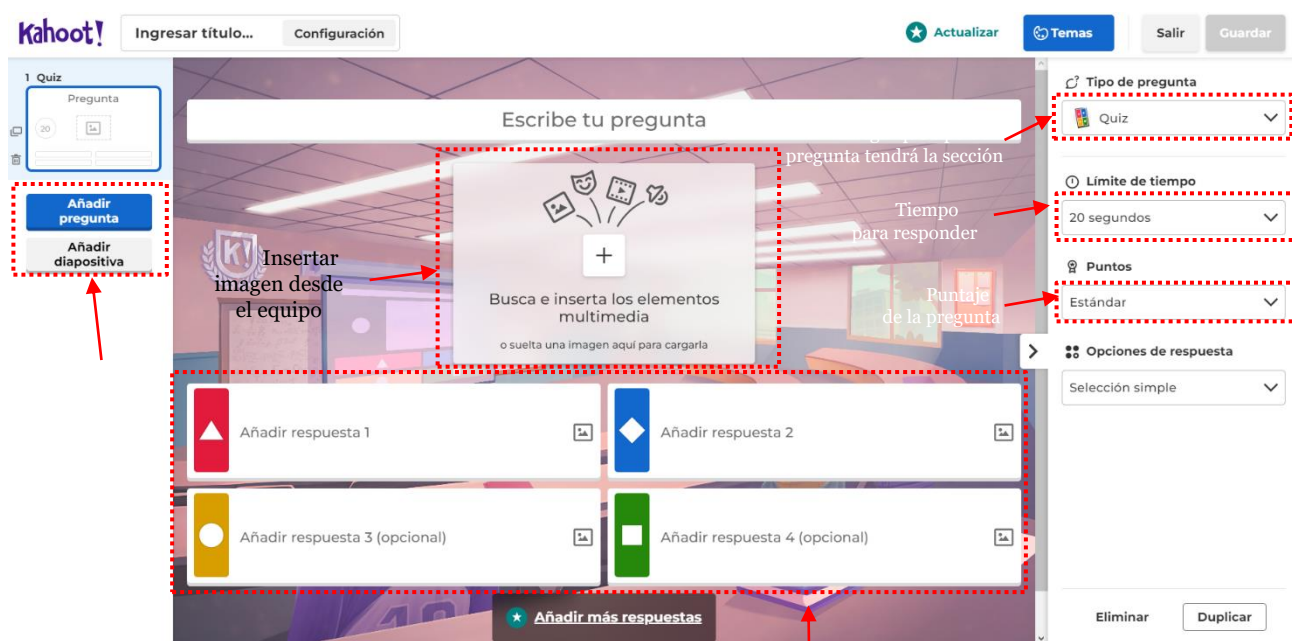


Ilustración 12 Interfaz para crear el Kahoot

Agregar alternativas

## 6. Ejemplo tipo Quiz.

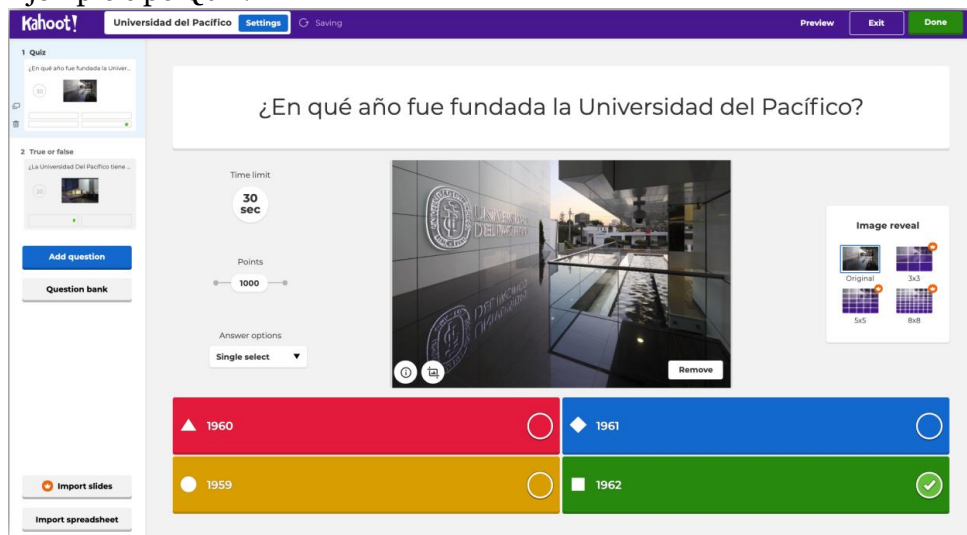


Ilustración 13 Ejemplo de Quiz Kahoot

7. En el caso de un Kahoot tipo verdadero/falso, tenemos los elementos solo que ahora cambiamos a un formato de elegir si la sentencia es verdadera o falsa.

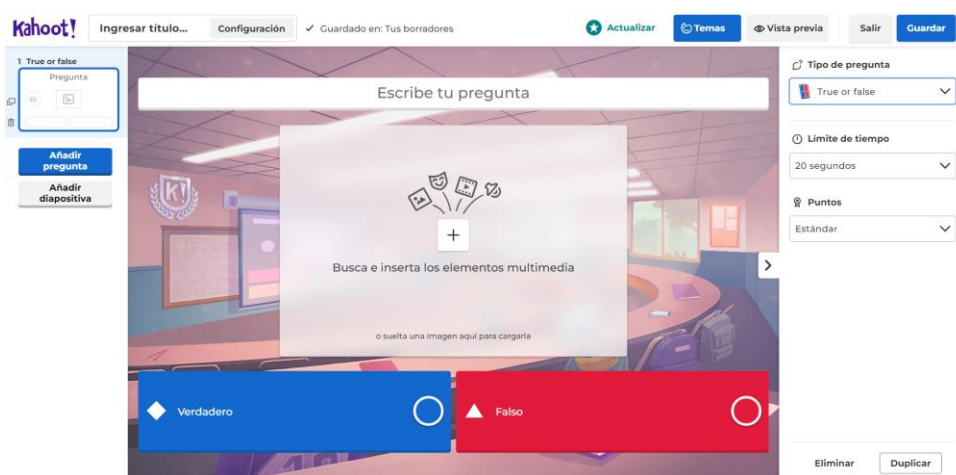


Ilustración 14 Interfaz para preguntas de verdadero/falso

## 8. Ejemplo tipo verdadero/falso.

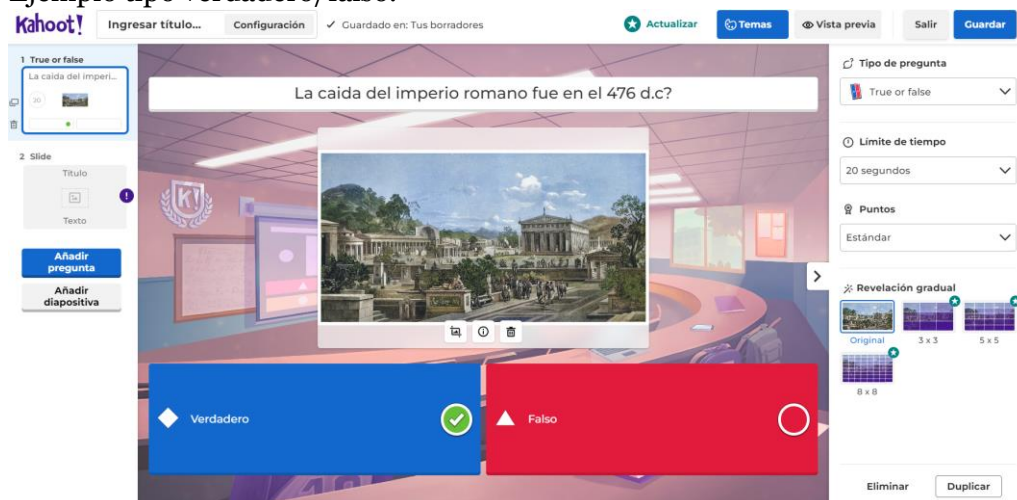


Ilustración 15 Ejemplo pregunta verdadero/falso

9. Para ver la vista previa del Kahoot hacemos click en “Vista previa”

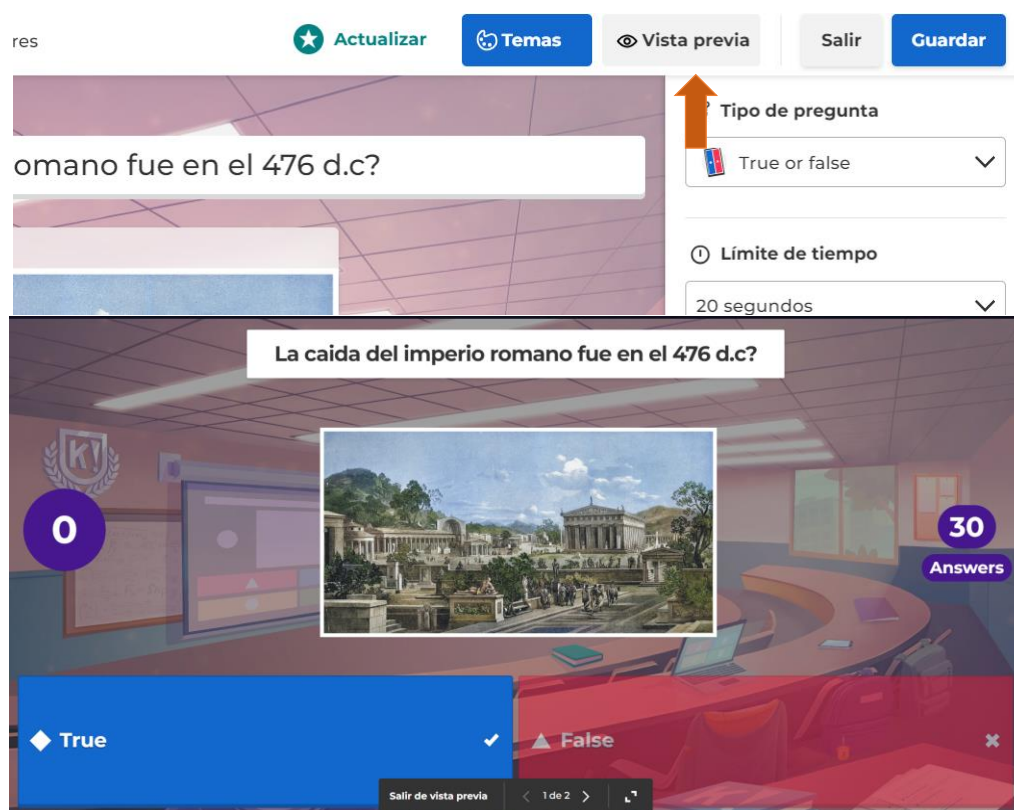


Ilustración 16 Vista previa de la pregunta

10. Si nos gusto el resultado guardamos el Kahoot en “guardar”

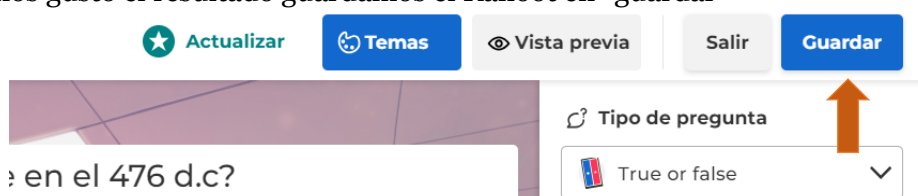


Ilustración 17 guardar el Kahoot

11. Podemos ver nuestros Kahoots creados en la sección de “biblioteca”.

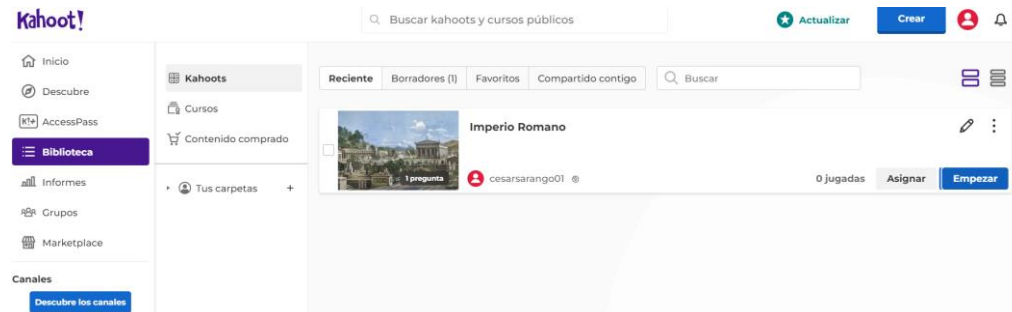


Ilustración 18 Ubicacion de los Kahoots creados

Se debe considerar que estas son pasos básicos para la creación del Kahoot, actualmente Kahoot se ha modernizado para utilizar IA y puede añadir mas funcionalidades en el futuro.

## Jugar un Kahoot

1. Podemos ver nuestros Kahoots en la parte derecha del inicio, damos click en el Kahoot que queremos empezar.

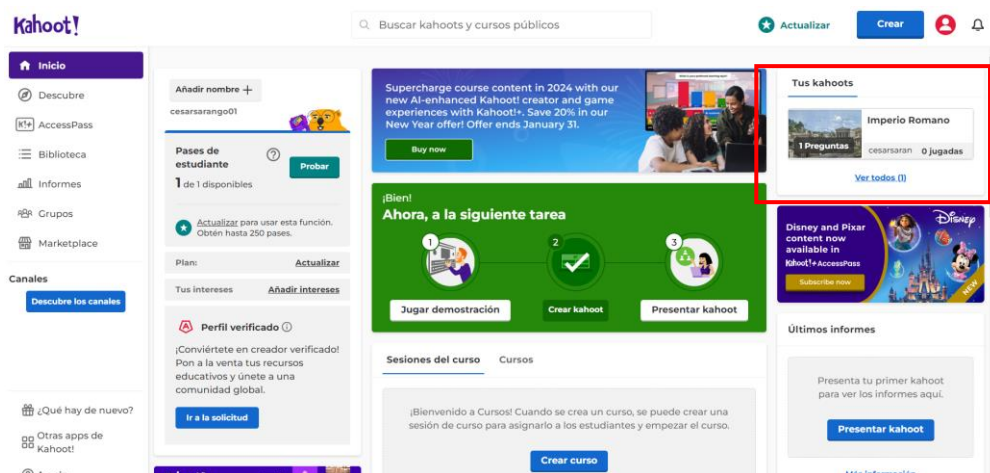


Ilustración 19 Inicio de Kahoot

**Nota:** Para iniciar el juego debes compartir la pantalla completa o la ventana desde la plataforma del BUCU o Teams para que Kahoot sea visible para todos. Los estudiantes se unen y responden usando su propio dispositivo con conexión a Internet, por ejemplo, un celular, tablet, laptop o una computadora.

2. Se debe hacer click en empezar para comenzar el juego.

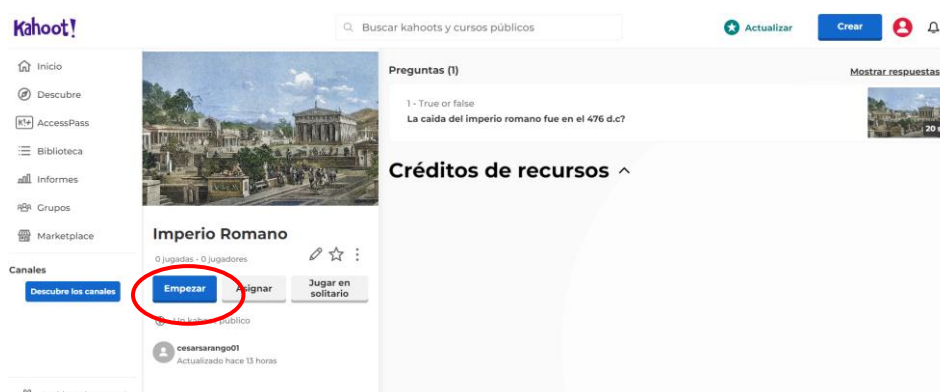


Ilustración 20 Kahoot creado

3. Para dar inicio al juego debemos seleccionar el modo de juego, en este caso el modo clásico y darle a empezar.

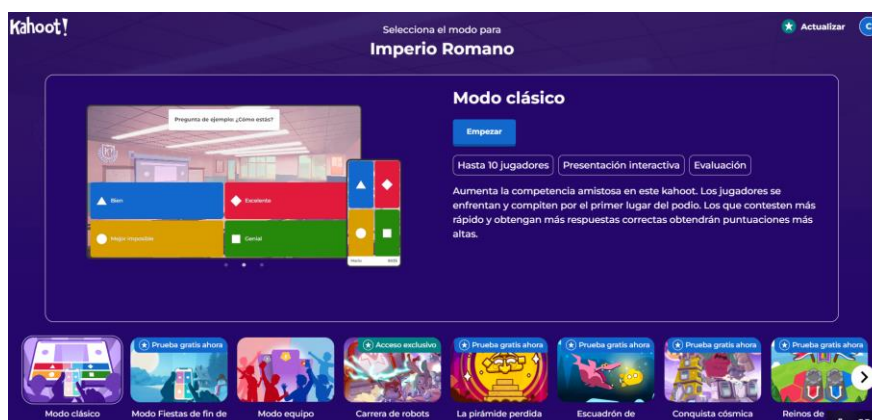


Ilustración 21 Selección de modo de juego



### Modo Clásico (Individual):

En el modo clásico, los participantes juegan de forma individual, compitiendo entre ellos para obtener la mayor cantidad de puntos respondiendo correctamente a las preguntas. Aquí hay algunas características clave:

- **Puntuación Individual:** Cada jugador acumula puntos en función de la rapidez y la precisión de sus respuestas. Cuanto más rápido responda un jugador de manera correcta, más puntos obtendrá.
- **Rivalidad Directa:** Los jugadores compiten directamente entre sí, creando un ambiente de competencia individual. Este modo es ideal cuando el objetivo es evaluar el conocimiento individual de cada estudiante.
- **Emoción y Rapidez:** La inclusión de un temporizador para cada pregunta agrega emoción al juego y requiere respuestas rápidas por parte de los participantes.

### Modo por Equipos:

En el modo por equipos, los participantes se dividen en grupos colaborativos para responder a las preguntas de Kahoot. Aquí están los aspectos principales de este modo:

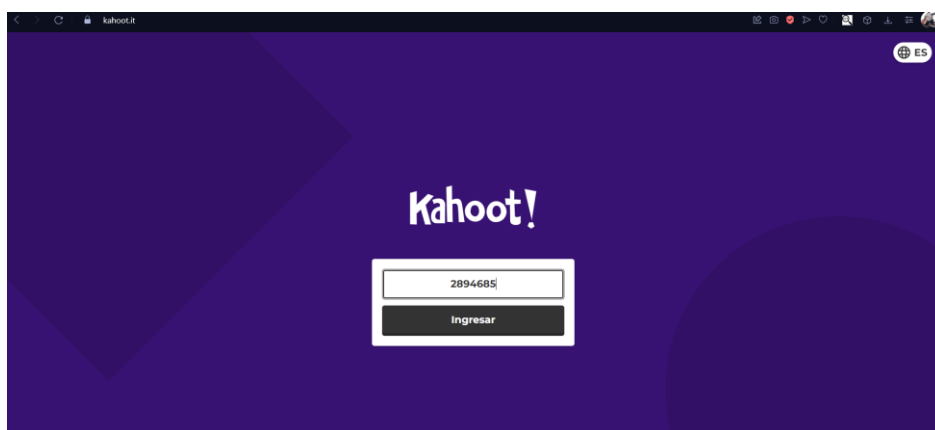
- **Formación de Equipos:** Los participantes se agrupan en equipos antes de comenzar el juego. El creador del juego puede configurar el número de miembros por equipo.
- **Puntuación Colectiva:** En lugar de puntuaciones individuales, se asignan puntos a los equipos en función de las respuestas correctas y la rapidez con la que responden.
- **Colaboración:** Los miembros del equipo pueden discutir entre ellos antes de enviar una respuesta. Esto fomenta la colaboración y el trabajo en equipo.
- **Dinámica Competitiva Colectiva:** Aunque los equipos compiten entre sí, el enfoque está en la puntuación colectiva, creando una experiencia más colaborativa y menos centrada en la competencia individual.

4. Ahora, se mostrará un PIN de juego único en la parte superior de la pantalla



*Ilustración 22 Pantalla de espera del juego para el profesor*

5. Los alumnos deberán ingresar a kahoot.it desde su laptop, pc o dispositivo móvil y escribir el PIN que aparece para unirse al juego.



*Ilustración 23 Pagina donde pega el codigo el estudiante*




*Ilustración 24 Nombre del estudiante despues de poner el codigo*

6. Despues de que el estudiante escriba su nombre debería aparecer en el panel principal, una vez que este listo debe hacer click en empezar.



*Ilustración 25 Interfaz del profesor muestra a los estudiantes que se unieron al Quiz*

7. Al avanzar por cada una de las preguntas del Kahoot se mostrará el scoreboard (tablero de puntuación) con los puntos obtenidos por cada jugador, como se muestra en la siguiente imagen.



Guillermo	1,602
Laura	1,379
Jaime	855
Alicia	796
Alejandro	761

*Ilustración 26 Tabla de puntuación*

## 8. Preguntas frecuentes

### 1. ¿Cómo integro Kahoot con plataformas educativas existentes?

Kahoot es compatible con diversas plataformas educativas. Explora las opciones de integración disponibles en la configuración de tu juego para conectarte con tu entorno educativo existente.

### 2. ¿Puedo revisar el rendimiento de los estudiantes después de un juego?

Sí, Kahoot proporciona informes detallados después de cada juego. Accede a la sección de informes para analizar el rendimiento individual y grupal, lo que te ayudará a evaluar la comprensión del material.

### 3. ¿Es posible personalizar el diseño y la apariencia de mis juegos de Kahoot?

Kahoot ofrece opciones de personalización que te permiten ajustar el diseño y la apariencia de tus juegos. Puedes cambiar colores, fondos y añadir tu propio toque creativo.

### 4. ¿Cuáles son los requisitos técnicos para usar Kahoot?

Kahoot es compatible con una amplia gama de dispositivos, como computadoras, tabletas y teléfonos inteligentes. Solo necesitas un navegador web actualizado y una conexión a Internet estable para acceder a la plataforma.

### 5. ¿Cómo invito a los estudiantes a unirse a mi juego de Kahoot?

Una vez que hayas creado tu juego, Kahoot generará un código único. Comparte este código con los participantes, quienes pueden ingresar a Kahoot.it e introducir el código para unirse al juego.

## 9. Glosario

<b>Término</b>	<b>Descripción</b>
Kahoot!	La plataforma de aprendizaje basada en juegos que permite a los educadores crear juegos interactivos y atractivos para evaluar y enseñar a los estudiantes.
Juego	En Kahoot, un juego se refiere a una sesión interactiva creada por un educador para evaluar o enseñar a los estudiantes.
Recursos educativos	Plantillas de preguntas, tutoriales y otros materiales disponibles en Kahoot para ayudar a los educadores a crear juegos efectivos.
IA	Inteligencia Artificial, en Kahoot nos permite generar preguntas o imágenes de apoyo para el Kahoot
Modo mixto	Una opción en algunos juegos de Kahoot que permite combinar características de modos individuales y por equipos.

## 10. Bibliografía y Referencias

<b>Referencia</b>	<b>Título</b>
<a href="https://create.kahoot.it">https://create.kahoot.it</a>	Kahoot!
<a href="https://kahoot.it">kahoot.it</a>	Unirse a un juego de Kahoot