**PROPUESTA DIDÁCTICA DE APLICACIÓN AL AULA. RECURSOS CROL.**

**TÍTULO DE LA ACTIVIDAD FORMATIVA REALIZADA EN EL CFIE:**

**Metodologías Activas aplicadas a las CCSS**

|  |  |
| --- | --- |
| **NOMBRE Y APELLIDOS: José Ignacio Diego Juanes**  **(Indicar el nombre y apellidos de todos los participantes)** | |
| **TÍTULO DE LA ACTIVIDAD APLICADA AL AULA: Kahoot del Relieve, ríos y paisajes de España** | |
| **CENTRO/-S: Santísima Trinidad (Zamora)** | **ALUMNADO PARTICIPANTE (N º): 25** |
| **CURSO Y NIVEL: 4º E.P** | **DURACIÓN DE LA SESIÓN: 1 hora** |
| **MATERIA/-S: Ordenador, “Kahoot”.** | **FECHA: 26 de febrero del año 2021** |
| **PROPUESTA PEDAGÓGICO DIDÁCTICA.**  Kahoot, es una herramienta muy útil para profesores y estudiantes para aprender y repasar conceptos de forma entretenida, **como si fuera un concurso**. La forma más común es mediante preguntas tipo test, aunque también hay espacio para la discusión y debate.  Encontrar un juego o aplicación que se adapte exactamente a la temática de una clase o grupo es complicado, y por eso una de las principales ventajas de Kahoot es que **cualquier persona puede crear el contenido para un juego**, ya sea el tema que sea.  **Qué es Kahoot!**  Kahoot! es el nombre que recibe este servicio web de **educación social y gamificada**, es decir, que se comporta como un juego, recompensando a quienes progresan en las respuestas con una mayor puntuación que les catapulta a lo más alto del ranking.  Cualquier persona puede crear un tablero de juego, aquí llamado "un Kahoot!" de modo que, si quieres, puedes crear un test sobre los tipos de triángulos, los distintos cuerpos celestes o sobre las normas de circulación. No hay limitaciones siempre y cuando se encuadre en uno de los **cuatro tipos de aplicaciones** disponibles hoy en día.  Kahoot  Una vez creado un Kahoot, otras personas, los jugadores deben unirse a él introduciendo un **código PIN** en la aplicación para móvil. De este modo, **el móvil se convierte en un control remoto** con el cual pueden responder a las preguntas fácilmente, mientras que en la pantalla se muestra la pregunta y quién va ganando.  Kahoot2Para saber a qué respuesta corresponde cada botón debes mirar la pantalla principal  Al acabar la partida, es decir, cuando se han completado todas las preguntas, **un podio** premia a aquellos que han conseguido la mayor puntuación. El profesor puede a su vez exportar los datos de los concursantes como archivo Excel.  Podio Para qué sirve Kahoot! Kahoot! ha sido diseñado con fines educativos en mente, aunque podría perfectamente ser usado simplemente por entretenimiento. La idea es la misma que hemos oído hablar tantas veces: **aprender divirtiéndote**.  Es sin embargo más una **herramienta de refuerzo**, pues la naturaleza de las preguntas son demasiado cortas como para entrar en demasiado detalle. Aquí lo bueno es que el profesor -o aquel que está controlando la partida- puede controlar con precisión cuándo se pasa a la siguiente pregunta, de modo que puede hacer pausas para añadir las explicaciones necesarias.  **Cómo funciona Kahoot!**  Usar Kahoot! requiere de dos partes muy diferenciadas. Por una parte está la de preparación del test, que generalmente recaerá en el profesor. Para hacerlo necesita crear **una cuenta en Kahoot!** en [este enlace](https://create.kahoot.it/register), un proceso rápido que apenas lleva un minuto.  Después ya puedes crear tu primer Kahoot! que, como veíamos antes, puede ser de cuatro tipos. Crear un Kahoot! es un proceso sencillo en el que simplemente debes seguir las instrucciones. Por ejemplo, **para crear un nuevo test** simplemente debes indicar el título del mismo, su idioma y, si quieres, añadir una imagen adicional sobre el mismo.  Añadir las preguntas en sí es también fácil. Pulsa en **Add question**, escribe un título para la pregunta y las cuatro opciones disponibles. No te olvides de marcar la casilla al lado de las respuestas que son correctas, que pueden ser varias. Cuando lo tengas, pulsa **Next**.  Repite el proceso para añadir más preguntas y cuando estés satisfecho pulsa **Save** para guardar tu Kahoot! Siempre lo podrás editar más adelante, si cambias de opinión y quieres incluir más preguntas o cambiar las que ya has añadido.  **Cómo jugar a un Kahoot!**  Antes de nada, el profesor o moderador debe abrir el Kahoot! en un ordenador. Es simplemente una página web a la que  se accede mediante un enlace. Si has creado el Kahoot! tu mismo, simplemente puedes ir a tu lista de Kahoot! creados y tocar en **Play it**.  El profesor o moderador, aquel que ha abierto la página web del Kahoot! es el encargado de configurar las reglas y el tipo de juego. Lo primordial es elegir si será una competición clásica de **todos contra todos o por equipos**. Tocando en Game options puedes ajustar otras opciones como si las preguntas se barajarán automáticamente o si habrá podio.  Cuando hayas elegido el modo de juego se generará **el código PIN** del juego, que se muestra en grande en la parte superior de la pantalla. Ahora es cuando los jugadores pueden unirse al juego desde otro ordenador, visitando [Kahoot.it](https://kahoot.it/), con la aplicación móvil para [Android](https://play.google.com/store/apps/details?id=no.mobitroll.kahoot.android) o para [iPhone y iPad](https://www.xataka.com/redirect?url=https%3A%2F%2Fitunes.apple.com%2Fus%2Fapp%2Fkahoot-play-learning-games%2Fid1131203560%3Fmt%3D8&category=basics). Ejemplo:  Codigo Pin  En la aplicación, pulsa **Enter PIN** y escribe las cifras del código PIN del Kahoot! en curso. Pulsa Enter y lo único que te queda para unirte a la partida es elegir qué apodo deseas usar, que será como te vean el resto de jugadores.  El moderador puede elegir cuándo empieza la partida, que necesitará por lo menos a un participante. Cuando lo vea oportuno, con tocar **Start** empezará la primera pregunta. En la pantalla se muestran las cuatro respuestas y a qué color y símbolo se corresponden, de modo que cada participante puede responder de forma privada.  Nada más responder ya sabes si lo has hecho correctamente, en cuyo caso ganas **puntos**, que se incrementan si estás en racha. Al acabar la partida se muestra el podio -si estaba activado- de modo que se recompensa a quienes han respondido correctamente el mayor número de veces.  Por último cabe decir que el tema escogido para este Kahoot ha sido: El Tema 3 de CCSS **“El** **RELIEVE, RÍOS Y PAISAJES DE ESPAÑA”**.  Consta de 20 preguntas y el tiempo que se da a cada pregunta es de 30 segundos. Hay preguntas de respuesta múltiple, o sea con 4 opciones de respuesta y solo una será la correcta. También incluye preguntas de verdadero o falso.  Es una herramienta ideal para niños de esta edad, ya que aprenden divirtiéndose.  **ENLACES DE LOS RECURSOS GENERADOS PARA SUBIR Y COMPARTIR EN CROL.**  **(MÍNIMO, UNO POR ACTIVIDAD FORMATIVA).**  [**https://create.kahoot.it/share/ccss-tema-3-relieve-rios-y-paisajes-de-espana/e20b552d-4104-48b8-af01-5d6a730caef3**](https://create.kahoot.it/share/ccss-tema-3-relieve-rios-y-paisajes-de-espana/e20b552d-4104-48b8-af01-5d6a730caef3) | |
|  | |