

Analizamos a continuación el registro y nuestro primer concurso con Kahoot.

Paso 1. Registro. Accedemos a la web del servicio: <https://create.kahoot.it/login> y procedemos a registrarnos desde el menú superior *Get my free account*.

The image shows the Kahoot! 'SIGN IN' page. It has a header with the Kahoot! logo and a link to 'GET MY FREE ACCOUNT'. Below the header is a sign-in form with fields for 'Username or email' and 'Password', and a 'Sign in' button. There is also a link for 'Lost your password?' and a note 'If you are stuck, please let us know'.

Elegimos nuestro rol de profesor.

The image shows the 'GET YOUR FREE ACCOUNT' page for schools, universities, or businesses. It asks 'WHAT'S YOUR ROLE?' and provides a dropdown menu for 'Account type'. The options are: 'I'm a teacher', 'I'm a student over 16', 'I'm a student 16 or under', 'I'm in business', and 'I want to use it socially'.

Completamos el resto de datos del formulario y presionamos el botón *Create Account*.

The image shows the continuation of the 'GET YOUR FREE ACCOUNT' form. It asks for 'YOUR ACCOUNT DETAILS' including a username, email address, and password. There is also a checkbox for 'Have you played Kahoot! before?' and a 'CREATE ACCOUNT' button at the bottom.

Tras crear la cuenta accederemos a nuestro panel de control.

The image shows the Kahoot! dashboard after logging in. It features a 'Getting started...' section with tips, a 'Create a new kahoot' button, and a 'Stats' section showing the number of kahoots, players, and games. There is also a 'Recent results' section and a 'Community' section with links to the blog, Facebook, and Twitter.

Paso 2. Crear nuestro primer Cuestionario. En el panel de control presionamos el icono de *Quiz* para crear un nuevo cuestionario. Rellenamos los datos generales del cuestionario.

The image shows the 'K! Quiz' creation page. It includes fields for 'Title (required)', 'Description (required)', 'Visible to (required)', 'Language', 'Audience (required)', and 'Credit resources (required)'. There is also a 'Cover image' section with a 'Replace' button.

Tras guardar el cuestionario podemos empezar a añadir preguntas.

The image shows the 'K! Question 1' creation page. It includes fields for 'Question (required)', 'Time limit', 'Award points (required)', 'Media (required)', 'Answer 1 (required)', 'Answer 2 (required)', 'Answer 3', and 'Answer 4'. There is also a 'Next' button.

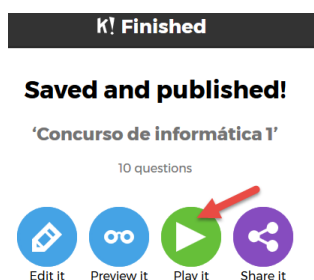
El límite de tiempo para responder lo definimos tras guardar la pregunta mediante un desplegable.

The image shows the continuation of the 'K! Question 1' creation page. It includes a 'Description' section, a 'Game Creator' section, and a 'Time limit' dropdown menu with options: 10s, 15s, 20s, 30s, 60s, 90s, and 120s.

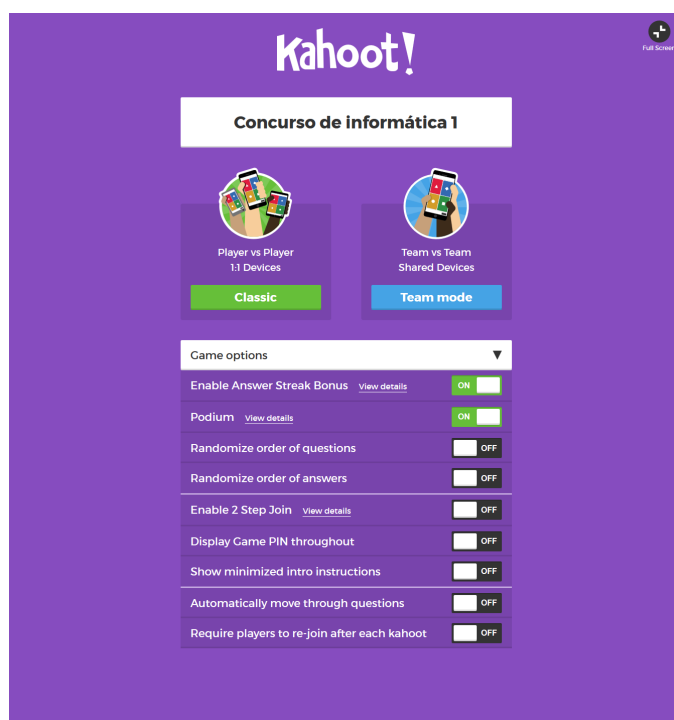
Repetimos esta operación para tener todas las preguntas que necesitamos.

The image shows the continuation of the 'K! Quiz' creation page. It includes a 'Description' section, a 'Game Creator' section, and a 'Time limit' dropdown menu with options: 10s, 15s, 20s, 30s, 60s, 90s, and 120s. There is also an 'Add question' button at the bottom.

Paso 3. Publicar y comenzar el concurso. Tras guardar el cuestionario nos sale una pantalla para poder previsualizar, compartir el juego o empezar directamente a jugar. Presionamos el icono de Play para comenzar el concurso.



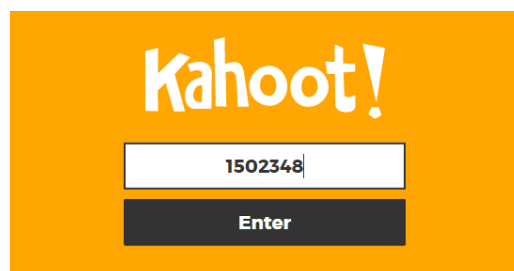
Nos saldrá la siguiente pantalla.



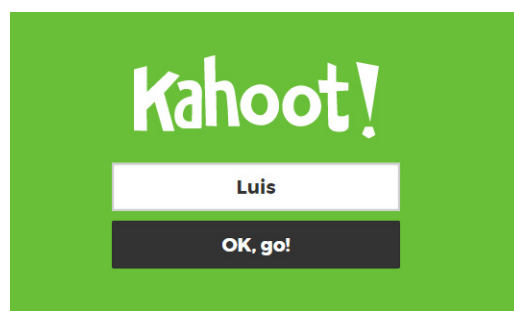
En esta pantalla debemos elegir si es un concurso individual o por equipos. También se nos ofrecen opciones del juego como la música, el orden aleatorio de las preguntas, la visualización del pódium tras cada pregunta, etc. Tras seleccionar nuestras preferencias hacemos clic en el icono de equipos o individual. Se mostrará el pin de nuestro concurso y esto ya lo podemos proyectar en vídeo proyector.



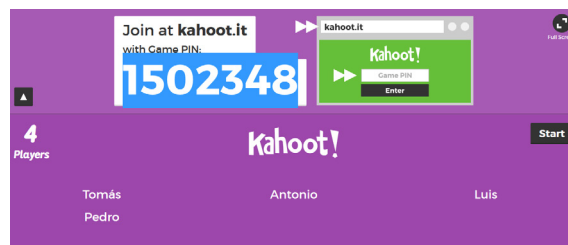
Paso 4. Los alumnos se inscriben en el concurso. Desde un ordenador del alumno, su teléfono o su tableta digital, los alumnos deberán abrir un explorador de internet y acudir a la URL: <https://kahoot.it/#/>



El alumno debe introducir el pin que les hemos facilitado y que estamos proyectando en pantalla mientras se inscriben todos. Tras introducir el pin el alumno debe escribir un apodo que nos permite identificarle en el juego.



Cuando el alumno se inscribe aparecerá en la pantalla del profesor que estamos proyectando.



Una vez inscritos los jugadores tan solo tenemos que presionar el botón *Start*.

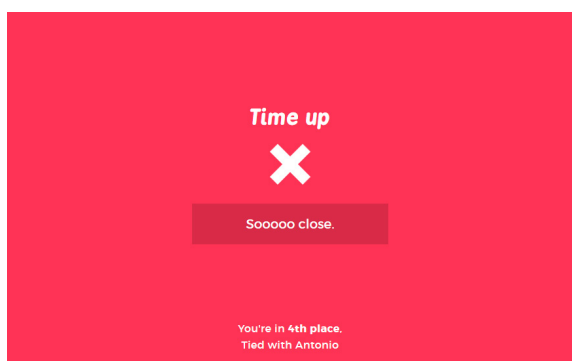
Paso 5. Comienza el concurso. En la pantalla proyectada saldrá una pequeña presentación del cuestionario y a los pocos segundos la primera pregunta.



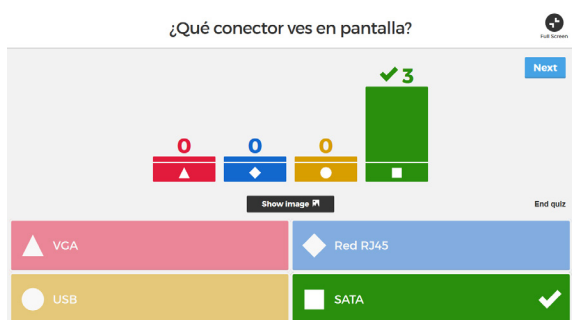
En la pantalla del alumno saldrán los 4 símbolos y colores que representan cada respuesta. El alumno debe elegir la respuesta que cree que es correcta y en el menor tiempo posible ya que la rapidez también se puntúa. Existe un tiempo límite.



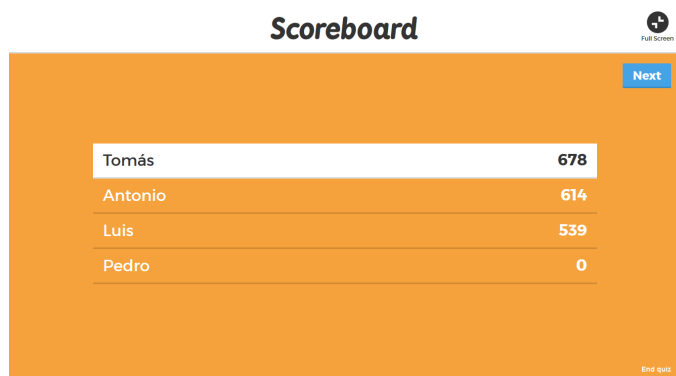
Al finalizar el tiempo de respuesta de esta pregunta la pantalla del alumno se volverá roja si ha fallado o verde si ha acertado.



En la pantalla del profesor saldrán los totales de respuestas elegidas.



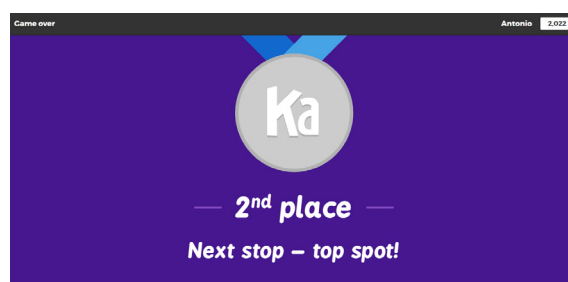
Al presionar el botón superior *Next* saltaremos a la clasificación parcial del concurso.



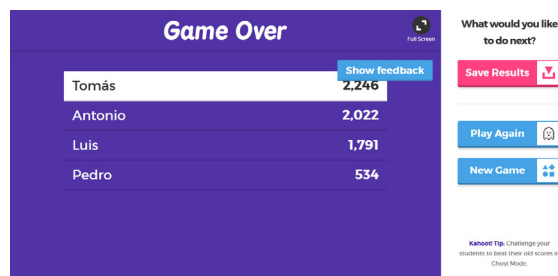
Avanzamos a la siguiente pregunta y se repite todo el proceso. Al finalizar la última pregunta nos saldrá el pódium definitivo.



A los alumnos les saldrá la posición en la que han quedado.



Con el botón *Get Results* se obtiene una información de la clasificación ampliada.



Y con esto ya habremos terminado nuestro primer concurso. El cuestionario podrá ser reutilizado.