

"Cuestionen todo, háganse preguntas, generen debate."

Prof. Merlí Bergerón ("Merlí", serie original de Netflix)

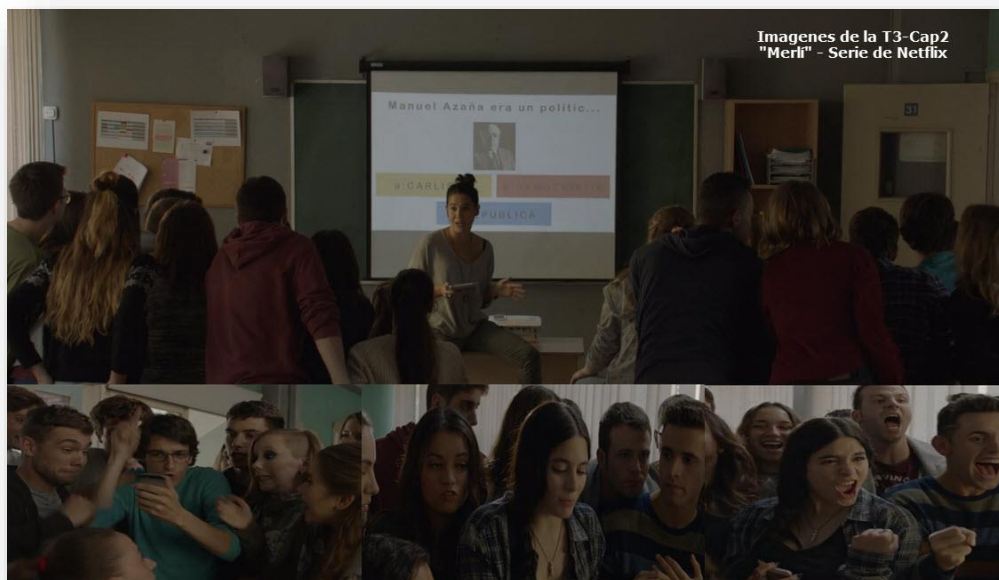
¿Quién soy? ¿De dónde vengo? ¿A dónde voy?

Son parte del abanico de preguntas que **"Merlí Bergerón"**, un Profesor de Filosofía políticamente incorrecto, promueve en "los peripatéticos", denominación que les ha dado a sus estudiantes haciendo referencia a los discípulos de Aristóteles. **Merlí**, ha logrado captar su atención desplegando su creatividad y su singular manera de implementar las clases: "*sean personas críticas, cuestionenlo todo, opinen siempre*", son algunas de sus premisas.

Sin embargo, en la 3º Temporada de la Serie, llega a la institución **Silvana**, una profesora, también muy creativa, y con un buen manejo de las Tecnologías, que logra cautivar a "los peripatéticos", generando un sentimiento de celos en **Merlí**, que todos sus colegas, incluso sus estudiantes, han podido percibir.



¿Querés que te cuente qué programa usa **Silvana** con sus estudiantes en el 2º Capítulo de la 3º Temporada?



La innovadora Prof. Silvana de la serie “Merlí”, implementa en sus clases la metodología de [Aprendizaje Basado en Juego](#). El recurso que selecciona para trabajar con sus estudiantes en el 2º Capítulo de la 3º Temporada, es una aplicación llamada [Kahoot!](#)



¿Qué es “Kahoot!”?

Kahoot es una plataforma que promueve el aprendizaje basado en juego, mediante una serie de trivias que los participantes deberán resolver de forma individual, desde cualquier dispositivo que tenga un navegador (celulares, tablets, netbook, etc.), o también organizando grupos de trabajo.

En la formulación de las preguntas se pueden integrar recursos multimediales como fotos, o videos.

La aplicación está dirigida tanto a escuelas, como a universidades y/o empresas. La complejidad del juego la define el docente mediante:

- La dificultad en la formulación de la pregunta,
- La imposición de un límite de tiempo para la entrega de las respuestas en cada pregunta,

Cada respuesta correcta, y entregada en el tiempo estipulado, se traducirá en un puntaje que se irá acumulando y que los estudiantes podrán visualizar en la pantalla del profesor.

¿Cuándo se recomienda implementar Kahoot! en el aula?

Es ideal implementar Kahoot! al iniciar o finalizar una clase o tema: para reconocer los conocimientos previos de los estudiantes, o bien para reparar en las debilidades que pudieran evidenciarse en el proceso con relación a los objetivos del juego. En la infografía que se presenta a continuación te sugiero una idea... Y si querés el Paso a Paso, podés descargarlo de [este enlace](#).



Repaso con kahoot!

- 1 Piensa qué quieres repasar o estudiar con tus alumnos.
- 2 Regístrate en Kahoot, y crea un Quiz con las preguntas que quieras transmitir



- 3 No pongas muchas preguntas. Unas 8-15 preguntas hacen un kahoot de unos 10-20 minutos.

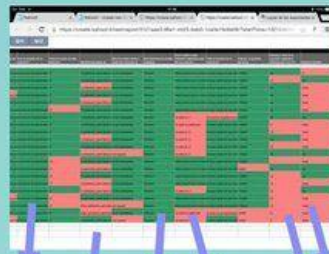
- 4 Disfruta con tus alumnos haciendo el kahoot en clase!!!



Mira el vídeo



- 5 Mira los resultados del quiz y reflexiona



Preguntas sabidas 90-100% ok
Preguntas a repasar 40-80% ok
Preguntas sabidas
Preguntas a repasar
Preguntas a avanzar 10-20% ok

- 6 Piensa el momento de la clase donde introducirlo. En medio de actividades diversas, al final, al comienzo, etc.

- 7 Salte con la tuya, haciendo que los alumnos repasen mientras además aprenden

Haz una hoja donde apuntes la clasificación de la gente en los corchos de clase



Recuerda, para ellos es un juego, pero para ti es una actividad más en el aula



The flipped woossep

@juanpabodelmo