Universidad de Cádiz
Vicerrectorado de Profesorado
Unidad de Formación e Innovación Docente
Hospital Real
Plaza Falla, 8 | 11003 Cádiz
Tel. 956 015 728
http://www.uca.es

GUÍA DOCENTE
ACTIVIDAD FORMATIVA PARA EL PDI
Modalidad: En línea (síncrono y asíncrono)

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		
TRANSFORMA TU CLASE CON KAHOOT! AVANZADO: NUEVAS FUNCIONES CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA POTENCIARLO EN EL AULA		
Fecha de inicio y de fin	**Duración (en horas)**	**Plazas a ofertar**
Inicio: 05/11/2026 **Fin:** 26/11/2026	15	50
COORDINA	Pablo Usán Supervía Unidad de Formación e Innovación Docente UCA	
Correo electrónico	pusan@unizar.es ds.formacion@uca.es innovación.docente@uca.es dg.formacion@uca.es	
Universidad/empresa/entidad	Universidad de Zaragoza	
FORMADOR	Pablo Usán Supervía	
Correo electrónico	pusan@unizar.es	
Universidad/empresa/entidad	Universidad de Zaragoza	
Perfil de las personas destinatarias y requisitos a cumplir (según casos)		
PDI UCA de todas las áreas de conocimiento, independientemente de su nivel de utilización de la tecnología ya que se abordan desde conceptos básicos hasta más elaborados desde un punto de vista interrelacionado e integrador a través de la práctica en situaciones reales de enseñanza.		
PLANIFICACIÓN		
Objetivos		
▪ Conocer las nuevas funcionalidades de Kahoot para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje. ▪ Integrar Kahoot en el diseño de clases, creación de contenido y evaluaciones formativas del alumnado. ▪ Crear experiencias de aprendizaje inclusivas que promuevan la participación e interacción y cooperación en el aula. ▪ Fomentar la motivación y el compromiso del alumnado mediante el aprendizaje gamificado. ▪ Valorar las potencialidades de Kahoot adaptando la herramienta a nuestra tarea docente.		
Contenidos		
Módulos de aprendizaje: ▪ Módulo 1. Fundamentos de Kahoot y nuevas funciones avanzadas. ▪ Módulo 2. Creación de recursos y contenidos didácticos. ▪ Módulo 3. Integración de herramientas Google for Education.		

Hospital Real
Plaza Falla, 8 | 11003 Cádiz
Tel. 956 015 728
http://www.uca.es

- Módulo 4. Incorporación de la Inteligencia Artificial (IA).
- Módulo 5. Nuevas posibilidades de acción en el aula.

Los módulos de aprendizaje se vinculan con las siguientes áreas de la Competencia Digital Docente:

- **Compromiso profesional:** Utilizar la herramienta Kahoot para participar en comunidades aprendizaje del profesorado y colaborar con otros/as docentes, compartiendo experiencias y prácticas de enseñanza que beneficien el aprendizaje del estudiantado y desarrollo profesional.
- **Contenidos digitales**: Aplicar Kahoot como recurso didáctico en el aula diseñando actividades que se alineen con los objetivos de aprendizaje y creando recursos digitales como actividades, clases y evaluaciones personalizadas potencien el aprendizaje.
- **Enseñanza y aprendizaje:** Integrar Kahoot en el diseño de clases para enriquecer las estrategias de enseñanza y facilitar el aprendizaje activo ofreciendo al estudiantado retroalimentación en tiempo real promoviendo su participación e interacción.
- **Evaluación y retroalimentación:** Implementar evaluaciones formativas que ayuden a la comprensión de los contenidos observando el progreso del alumnado y ajustar la práctica educativa para mejorar los resultados de aprendizaje.
- **Empoderamiento del alumnado:** Diseñar actividades inclusivas en accesibles a estudiantes con diferentes habilidades y necesidades adaptando la herramienta a los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje de los y las estudiantes.
- **Desarrollo de la competencia digital de los y las estudiantes:** Fomentar en el estudiantado habilidades digitales avanzadas en la creación de Kahoot como parte de su aprendizaje tomando parte del mismo estimulando el trabajo colaborativo.

Metodología

En todos los módulos se trabaja de manera interdisciplinar mostrando ejemplos en docencia y su posible beneficio en el proceso de enseñanza-aprendizaje, desde un enfoque pedagógico transversal a todas las áreas de conocimiento y materias universitarias. En conjunto, la formación impulsará el diseño de experiencias formativas e innovación educativa en el ámbito universitario, fortaleciendo la competencia digital docente y promoviendo prácticas transformadoras basadas en la tecnología educativa.

Sistema, instrumentos, criterios de evaluación y calendario de entrega de tareas.

La calificación (APTO / NO APTO) se obtendrá a partir de la evaluación de tales tareas, siendo condición necesaria adicional, superar la totalidad de las mismas. La evaluación será concebida como un proceso formativo en sí mismo, de ahí que las tareas no superadas irán acompañadas de un informe de retroalimentación que describa las recomendaciones a seguir para superarlas. La retroalimentación asociada a cada tarea será lo más inmediata posible con objeto de propiciar el aprendizaje a través de una nueva oportunidad para rehacerla.

Detalle los plazos de entrega de las tareas con indicación de fechas de inicio y finalización recomendadas para cada una de las ellas y en el que queden reflejados los mecanismos de seguimiento con retroalimentación al alumnado para ayudarle en el cumplimiento de los plazos.

El procedimiento de evaluación se establece por medio de la asistencia así como la entrega de sencillas tareas de aprendizaje relacionadas con los aprendizajes continuos impartidos y contextualizadas en el área y/o disciplina de cada docente enviadas por el campus virtual correspondiente.

Los criterios de evaluación se relacionan con las habilidades competenciales en cuanto a los objetivos de la formación descritos anteriormente y en consonancia con el Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente (MRCDD):

1. Conoce las nuevas funcionalidades de Kahoot para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje.
2. Integra Kahoot en el diseño de clases, creación de contenido y evaluaciones formativas del estudiantado.
3. Crea experiencias de aprendizaje inclusivas que promuevan la participación e interacción y cooperación en el aula.
4. Fomenta la motivación y el compromiso del estudiantado mediante el aprendizaje gamificado.

5. Valora las potencialidades de Kahoot adaptando la herramienta a nuestra tarea docente.

Los instrumentos de evaluación principales se basan en la lista de comprobación y lista de cotejo del alumnado respecto a las tareas competenciales y evaluables realizadas.

El calendario de entrega de tareas se pospondrá hasta dos semanas posteriores a la finalización del curso online resolviendo dudas y posible tutorización durante este tiempo.

Tutorías: sistemas de comunicación y atención al alumnado

El sistema de comunicación se basa, principalmente, en el correo electrónico así como en tutorías online de manera personalizadas para el alumnado inscrito atendiendo en un horario estipulado y consensuado con ellos. Abierto a nuevas modalidades de comunicación según centro universitario y/o preferencia del alumnado inscrito.

Calendario recomendado

La formación tendrá una sesión inicial síncrona. El resto de horas será en formato asíncrono. Se podrá estar en contacto con el formador como se indica en el apartado de tutorías/sistemas de comunicación y atención al profesorado inscrito.

Sesiones	Campus/Lugar	Día	Horario
Sesión 1 (Síncrona)	Síncrona Enlace meet indicado en campus virtual	5/11/2026	10:00 a 13:00 h

Calendario horas asíncronas orientativo recomendado

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
2	3	4	5 Inicio de la actividad formativa **Sesión síncrona 1**	6 Módulo 1	7	8
9	10 Módulo 2	11	12 Módulo 3	13	14	15
16	17 Módulo 4	18	19 Módulo 5 Fin de la actividad formativa	20	21	22
23	24	25	26 Fecha final para la entrega de tareas	27	28	29
30	1	2	3	4	5	

Observaciones

El profesorado admitido tendrá que activar licencia "kahoot edu pro higher ed" previamente a la sesión inicial de la formación. Se facilitará el CAU de activación en la notificación de admisión.

Referencias

- Gamificación educativa e innovación en el aula. Pregunta (2020).
- Metodologías activas en el aula e innovación educativa. Pregunta (2020).
- Gamificación educativa y aprendizaje: Fundamentos psicopedagógicos y herramientas educativas digitales. Pirámide (2024).
- Innovación pedagógica e inclusión educativa. Transformando el aula para el siglo XXI. Pregunta (2025).
- Diversidad en el aula: Nuevas tendencias de acción para una educación inclusiva. Pregunta (2026).
- Tecnología, aprendizaje e innovación. Experiencias transformadoras en enseñanza superior universitaria. Pregunta (2026).