Herramientas de evaluacíon y gamificación

A la hora de recabar información del grado de adquisición de contenidos de nuestro alumnado podemos combinarlo con herramientas de gamificación que hará la actividad más motivadora. Algunas herramientas que permiten este enfoque son:

https://view.genial.ly/6389f2a6202ed7001a8eeb99

Elaboración propia. Instrumentos de evaluación by Yerai Rubio. (CC BY-NC)

Quizziz

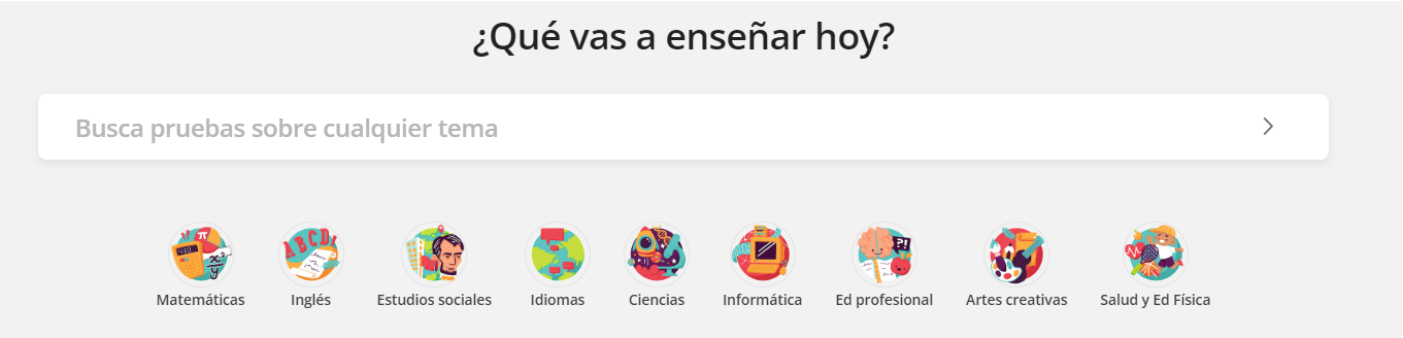
¿Qué es?

Es una web que permite crear cuestionarios, actividades o juegos de forma sencilla y con un formato muy atractivo para el alumnado. Exige registro para el profesor pero no así para los alumnos, que introduciendo un código pueden acceder directamente a la actividad. La herramienta es gratuito pero tiene algunas funciones *premium* que son de pago.

Presenta un interfaz muy visual y dinámico y su uso es muy intuitivo.

¿Cómo funciona?

Una vez registramos accedemos a la herramienta y podemos ve un banco de recursos con actividades ya creadas de todas las materias y niveles.



También existen una serie de plantilla o la opción de crearla "desde 0".

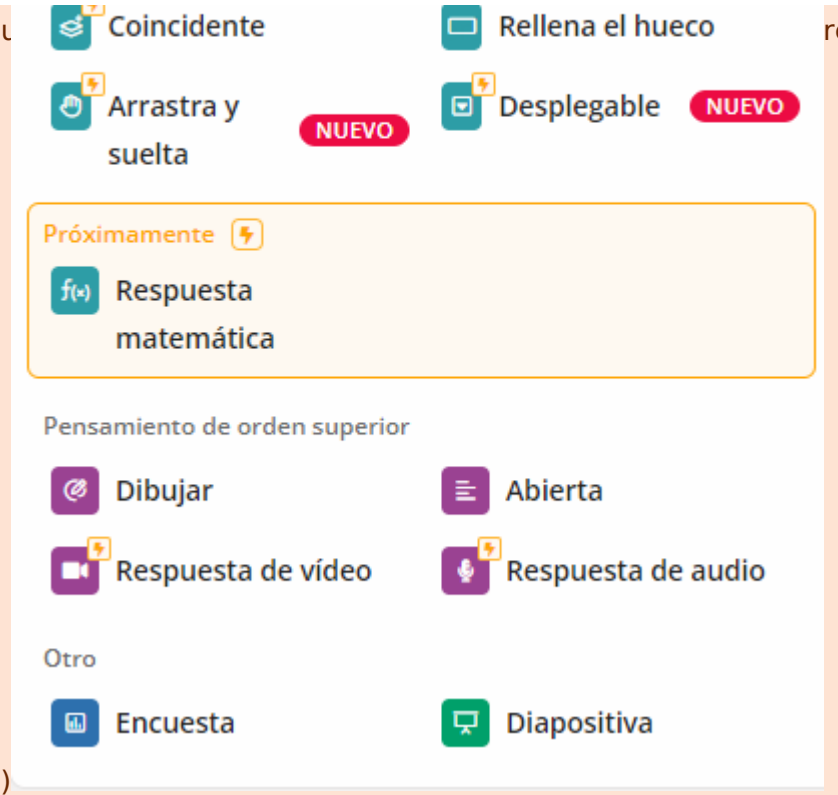
En primer lugar, registrarse en la herramienta es muy sencillo. Lo más rápido es a través de una cuenta de Google. Por su parte, los estudiantes no necesitan registrarse ya que será el profesor el que les facilitará el acceso a los cuestionarios a través de un ‘pin de juego’.

Así, y tras registrarse, son cinco los tipos de cuestionarios que están disponibles para crear en la herramienta:

- **Respuesta múltiple:** una única respuesta es la correcta.
- **Casilla de verificación:** el estudiante tiene que marcar varias opciones que se consideran correctas.
- **Completar el espacio ‘en blanco’:** el alumnado tiene que escribir la respuesta en el espacio habilitado para ello. Permite un máximo de 160 caracteres.
- **Respuesta ‘abierta’:** habilitada para un máximo de 1.000 caracteres, estas respuestas no se califican y resultan útiles para responder a una pregunta en la que se necesita que el estudiante desarrolle y argumente la respuesta.
- **Encuesta:** se puede configurar para que el estudiante solo marque una opción o varias. Con ellas se pueden conocer los gustos del alumnado sobre un tema determinado (literatura, cine…)

Copyright 2026

Existen tipos de preguntas qu recen



con relámpago en la imagen)

Cómo utilizarla:

Los objetivos pueden ser similares a los descritos en el resto de herramientas pero de una manera más dinámica y lúdica para el alumnado. Además los diferentes tipos de respuestas permiten generar una evaluación completa y variada.

A destacar en esta herramienta, el resumen final de datos que nos aporta donde podemos detectar donde se dan las mayores dificultades para nuestro alumnado puesto que indica los porcentajes de acierto y errores, cuales han sido las cuestiones que les ha llevado más tiempo de respuesta...

Para saber más:

https://www.youtube.com/embed/yqOqugj5oKQ

Fuente: YouTube (ProfeSergioCM - Matemática en Casa)

Copyright 2026

Liveworksheets

¿Qué es?

Web gratuita que permite el diseño de actividades interactivas para el alumnado, permitiéndoles ver la corrección y al docente recibir los resultados de esa tarea en el correo electrónico.

Esta herramienta permite digitalizar actividades sencillas y realizarlas de forma interactiva, pudiéndose realizar desde cualquier dispositivo electrónico. Para ello, se tendrá que tener creada la ficha a trabajar en archivo PDF, para así poder subirla a la web y poder crear las interacciones que se consideren.

Permite una variedad muy amplia de actividades, como la selección múltiple, emparejar, grabar mensajes hablados, añadir presentaciones, etc., facilitando la respuesta a las necesidades individuales del alumnado.

Cómo utilizarla

Con esta herramienta digital, se podría replicar una prueba de evaluación inicial de forma más motivadora y con la inclusión de elementos que respondan a las necesidades individuales del alumnado.

A través de una serie de tareas o actividades, el docente conocería los conocimientos previos del alumnado de forma individual o grupal, obteniendo los resultados de forma inmediata.

Para saber más:

https://www.youtube.com/embed/p8XVRjM4YMw

Copyright 2026

Fuente: YouTube (EducaTIC)

Plickers



¿Qué es?

Esta herramienta web de realidad aumentada es gratuita y se puede gestionar desde la página web o APP en cualquier dispositivo móvil (IOS o Android).

¿Cómo funciona?

Plickers permite realizar evaluaciones sumativas en tiempo real sin necesidad de que el alumnado requiera de un dispositivo. Para ello, el docente tendrá que escanear con un dispositivo con cámara los marcadores que cada alumno/a tiene asignado. Con estos marcadores, existe la posibilidad de responder con 4 posiciones diferentes, (A, B, C y D).

Las preguntas que se muestran a través de la web han tenido que ser diseñadas previamente por el docente, teniendo la posibilidad de realizar preguntas de opción múltiple o de verdadero y falso, además de encuestas, de 1 a 4 respuestas (A, B, C y D). Para responder a estas preguntas, el alumnado tendrá que utilizar las tarjetas (marcadores) asignadas a cada uno. Dependiendo la respuesta que quieran dar, tendrán que colocar la tarjeta en una posición determinada, dependiendo si la respuesta es A, B, C o D.

La tarjeta tendrá que estar visible al escáner utilizado por el docente, que utilizará un dispositivo para escanear los marcadores y así obtener los resultados. Los marcadores o tarjetas se pueden

Copyright 2026

obtener en la misma web de plickers.

Para la creación de las preguntas, se pueden introducir sonidos, imágenes, texto, vídeos, GIFs, o pudiendo así, adaptar los contenidos a las diferentes necesidades del alumnado.

A continuación se muestran unas imágenes de unas posibles preguntas sobre una evaluación inicial sobre los mamíferos.

En esta pregunta, el alumnado tendría que escoger entre A o B, siendo la letra A la respuesta correcta.



Aquí se muestra otro tipo de pregunta, en la que las respuestas son imágenes, y no es una pregunta de acierto o error, si no, una encuesta, no mostrando la respuesta correcta.



Este tipo de cuestión, sería una encuesta en la que el alumnado tiene que volver a indicar lo que cree.



Kahoot

¿Qué es?

Kahoot es una herramienta web con la que se gamifica el proceso de evaluación, estableciendo las cuestiones en un juego de puntuación con ranking incluido.

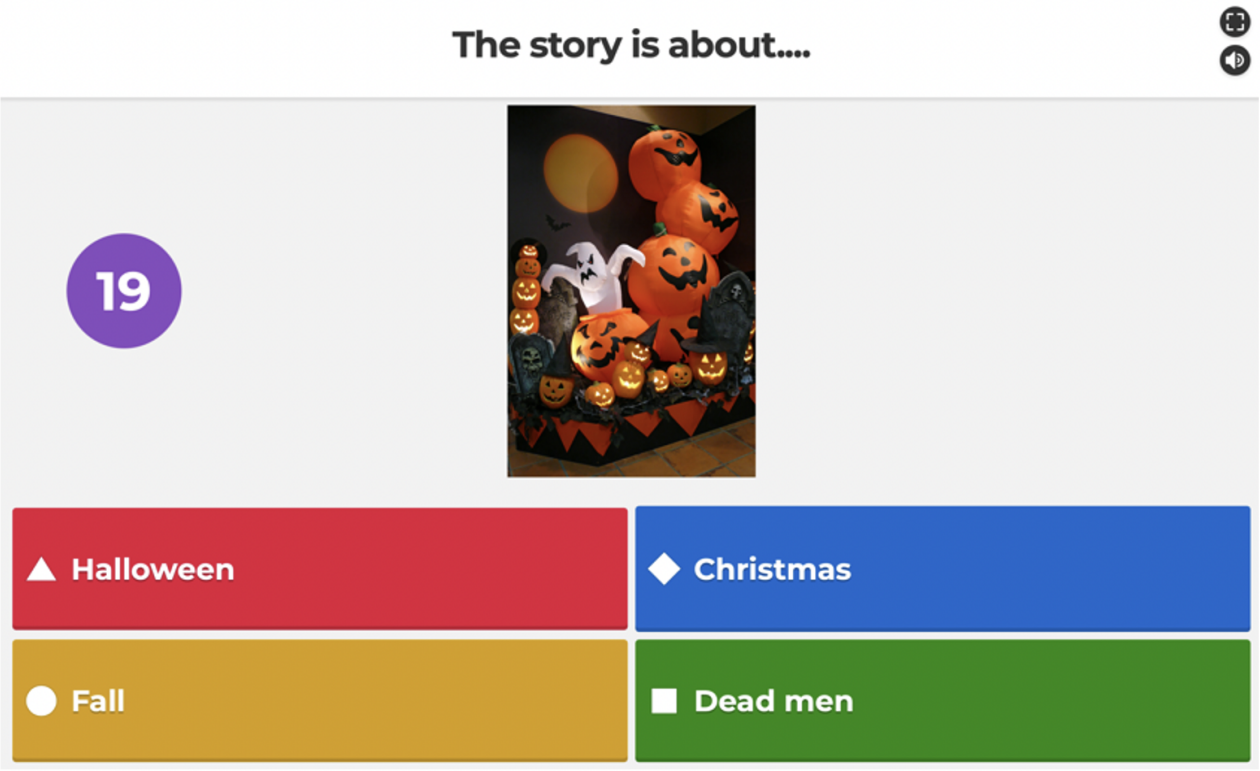
Para jugar a un Kahoot, los jugadores tendrán que unirse a él a través de un código PIN en la aplicación móvil o página web. Se introduce el nombre del usuario y se comienza el juego.

En la pantalla, se proyectan las preguntas y el ranking de puntuación, viendo quien va ganando tras cada pregunta. Al acabar la partida, se ve un pódium con los ganadores. Además, permite descargar una Excel para ver los resultados de todos los participantes.

Esta herramienta nos permite evaluar contenidos de forma rápida y divertida, siendo útil al comenzar una unidad cómo evaluación inicial de esta.

Como podemos observar en esta imagen, esto sería un ejemplo sobre los conocimientos previos sobre la temática de Halloween, la que se trabajaría posteriormente.

Copyright 2026



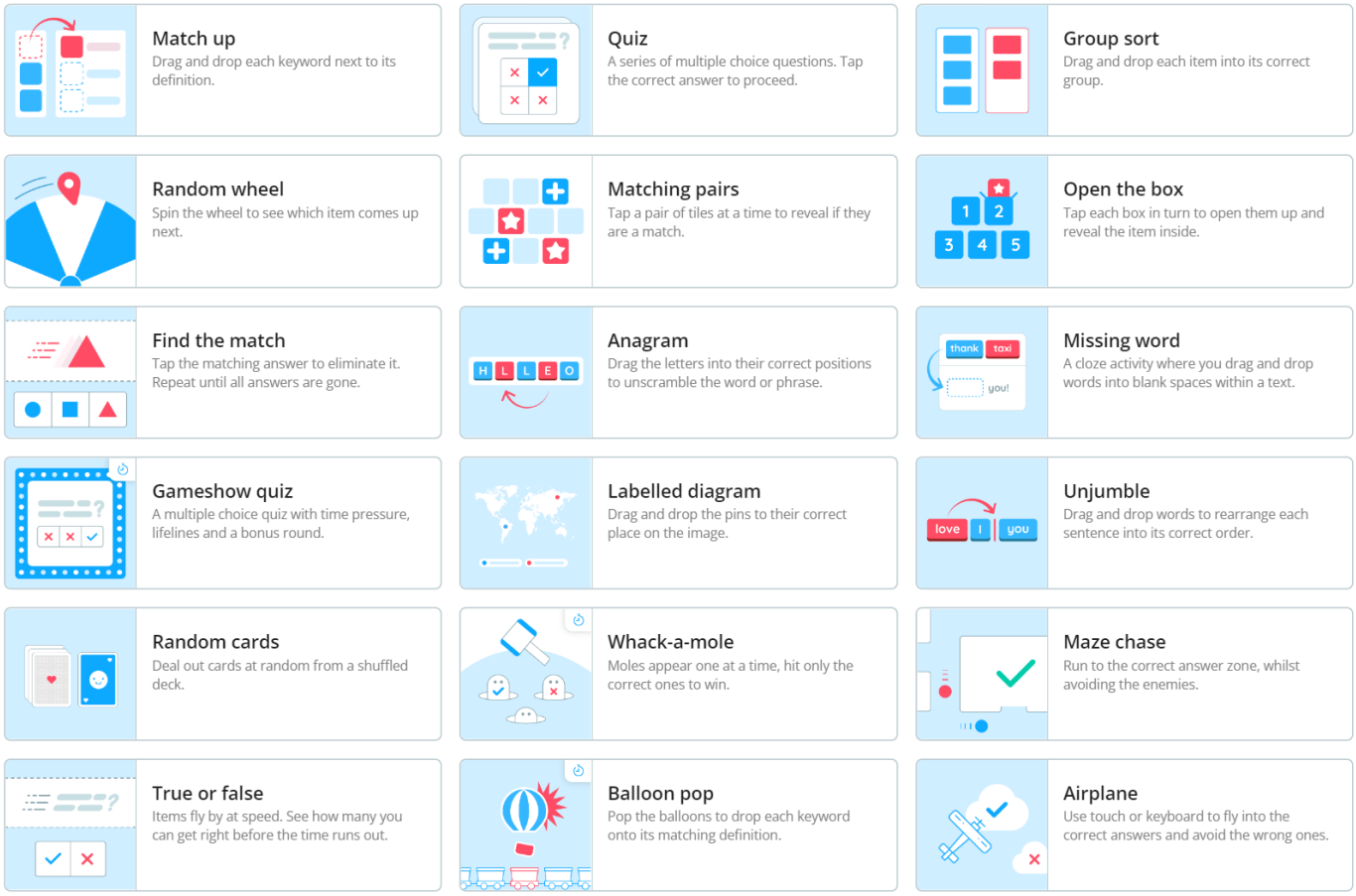
Cómo utilizarla en la evaluación inicial

Herramienta digital que nos permite conocer los conocimientos previos o los adquiridos tras una unidad didáctica por alumnado con ayuda de la gamificación, haciendo que la evaluación sea más llevadera para el alumnado. Para realizar este proceso, el docente tendrá que crear un "Kahoot" sobre el tema a tratar. El alumnado realizará el "Kahoot" y el docente obtendrá los resultados a la vez que los participantes lo responden, facilitando un feedback inmediato.

Wordwall

Aplicación para crear juegos para el alumnado, para llevar a cabo ya sea de modo interactivo desde la página web, o una vez impresos en modo papel. Requiere registrarnos para crear nuestros propios paneles pero no para disfrutar de los de otros usuarios.

Entre las múltiples tipologías de plantillas que nos permite utilizar, encontramos el modo "agrupar", "ruleta de la suerte", "palabra desaparecida"... Aquí teneis las opciones que nos ofrece en su versión gratuita.



Aquí incluímos un tutorial:

https://www.youtube.com/embed/u_Ll0nfZnno

Revision #3
Created 2023-01-16 12:28:21 CET by Fran Mentoría Huesca
Updated 2023-01-16 16:46:35 CET by Fran Mentoría Huesca