

2. Herramientas de evaluación y gamificación

Herramientas de evaluación y gamificación



Imagen de pch.vector en

Freepik

A la hora de obtener información sobre el grado de adquisición de contenidos del alumnado **podemos trabajar con herramientas de gamificación** que hará la actividad más motivadora. A continuación, te proponemos una serie de herramientas que combinan ambas facetas (algunas ya las hemos visto previamente, pero las destacamos por su relevancia con la evaluación y la gamificación):

Quizziz

QUIZIZZ

<https://www.youtube.com/embed/VnzznosaXqw>

Youtube. *Cómo USAR QUIZIZZ PARA PROFESORES 2023.*

Dr Tutoriales

Si quieres saber más sobre esta herramienta,
[clica aquí.](#)

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 gratuita** pero tiene algunas funciones *premium* que son de pago. Presenta una interfaz muy visual y dinámica, además su uso es muy intuitivo.

Es similar al resto de herramientas de evaluación 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, que el **resumen final de datos** que nos aporta podemos detectar dónde se dan las mayores dificultades para nuestro alumnado puesto que indica los **porcentajes de acierto y errores** o cuáles han sido las cuestiones que les ha llevado más tiempo de respuesta entre otros datos...

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

Liveworksheets



LIVEWORKSHEETS

<https://www.youtube.com/embed/wwfICu4jX1I>

Youtube. *Curso completo LIVEWORKSHEETS.* EducaTIC.

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.

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.

Deja realizar una variedad muy amplia de actividades, como la **selección múltiple, emparejar, grabar mensajes hablados, añadir presentaciones, etc.**, lo cual facilita la respuesta 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.

Plickers



<https://www.youtube.com/embed/0dh82jff8Do>

Youtube. Evaluación efectiva con Plickers. Som Projecte - Cooperación educativa

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

Permite realizar **evaluaciones sumativas en tiempo real sin necesidad de que el alumnado requiera de un dispositivo**. Para ello, el docente tiene 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 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.

Kahoot

Kahoot!

<https://www.youtube.com/embed/d85a0jjCV84>

Youtube. *Cómo crear un #KAHOOT ¡TUTORIAL COMPLETO en ESPAÑOL 2022! Realiza evaluaciones interactivas.* Soy

Diana Padilla

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 como evaluación inicial de esta.

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.

Wordwall



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

Youtube. *Tutorial de uso Wordwall en Español.* Pablo J.

Díaz Tenza

Aplicación **para crear juegos para el alumnado**, ya sea de modo interactivo desde la página web o, para imprimir en modo papel.

Requiere registro 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"...

