

Herramientas de Evaluación "gamificadas"

A la hora de recabar información sobre el grado de adquisición de contenidos de nuestro alumnado, **podemos combinarlo con herramientas** que tienen algunos **componentes gamificados**; como pueden ser las tablas de puntos, la aparición de bonus, etc. que harán la actividad más motivadora.

A continuación, te proponemos una serie de herramientas que combinan ambas facetas (algunas ya las hemos visto anteriormente, pero las destacamos por su relevancia con la evaluación y la gamificación):

Quizizz

QUIZIZZ

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

[YouTube](#). *Cómo USAR QUIZIZZ PARA PROFESORES 2023* .

[Dr Tutoriales](#)

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

Es una web que permite crear **cuestionarios, actividades o juegos** de forma sencilla y con un formato muy atractivo para el alumno.

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 características 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.

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 identificado 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.

La versión gratuita de Plickers está muy limitada actualmente.

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 permite **evaluar contenidos de forma rápida y divertida**, siendo útil al comenzar una unidad cómo 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_LI0nfZnno

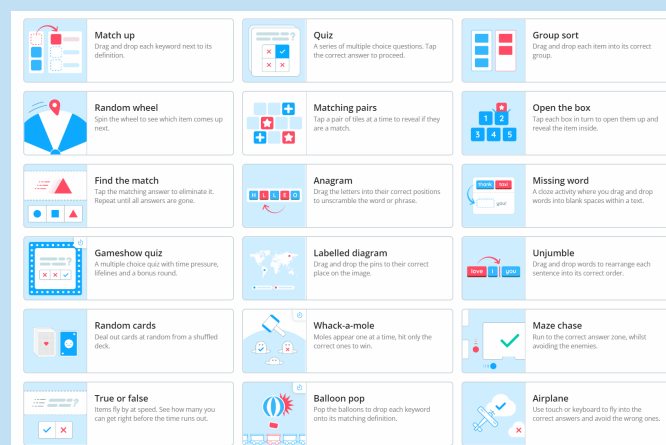
Youtube. Tutorial de uso Wordwall en Español. Pablo J.

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 permiten utilizar, encontramos el modo "agrupar", "ruleta de la suerte", "palabra desaparecida"...



Revision #4

Created 13 April 2023 10:14:04 by Alejandro Folch

Updated 2 November 2023 13:25:25 by Alejandro Folch