

# 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

imagen-1671654996513.png

<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

imagen.png

<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

**Captura de pantalla 2023-01-09 a las 12.13.59.png**

<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

imagen.png

[https://www.youtube.com/embed/u\\_LI0nfZnno](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"...

imagen.png

Revision #4

Created 2023-04-13 10:14:04 CEST by Alejandro Folch

Updated 2023-11-02 13:25:25 CET by Alejandro Folch