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):

Copyright 2026

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.

Copyright 2026

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 yD).

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.

Copyright 2026

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.

Copyright 2026

Wordwall

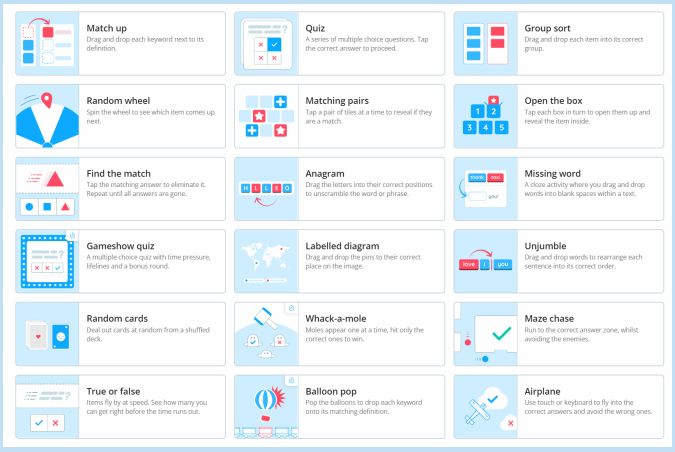
https://www.youtube.com/embed/u_Ll0nfZnno

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



Revision #4
Created 2023-04-13 10:14:04 CEST by Alejandro Folch
Updated 2023-11-02 13:25:25 CET by Alejandro Folch

Copyright 2026