

TEMA 2. FERRAMENTAS PARA A GAMIFICACIÓN DA AULA.

1. INTRODUCCIÓN.

2. PLICKERS, SOCRATIVE E KAHOOT! DENTRO DAS PROPOSTAS COMPETENCIAS DOCENTES.

3. UN PUNTO DE VISTA DO KAHOOT!, SOCRATIVE E PLICKERS DENTRO DALGUNHAS PROPOSTAS METODOLÓXICAS ACTIVAS.

4. USO E MANEXO DE PLICKERS.

1. INTRODUCCIÓN.

Falabamos no *Tema 1 da potencialidade que Torres Alcantara (2014) lle outorgaba ás TIC no ámbito educativo:*

- As TIC motivan e estimular o proceso de ensino-aprendizaxe, así como tamén proporcionan un contorno sen presión e cohibición.
- Poden potenciar a flexibilidade para unha atención máis individualizada.
- As TIC poden reducir o risco de fracaso na formación, xa que o alumnado pode sentirse alentado ou motivado polo uso destas ferramentas.
- As TIC fomentan a actualización da profesión docente.
- A súa correcta incorporación pode potenciar o traballo en equipo.

Se ferramentas como o *ClassDojo* conseguen motivar o alumnado. Estas que presentamos no Tema 2 xa de xeito moi xeral ([Kahoot](#) e [Socrative](#)) xa de xeito máis particular e vendo polo miúdo o seu funcionamento ([Plickers](#)) conseguen non só a motivación cara ao traballo, senón que tamén nos permiten avaliar e reconducir as nosas propostas metodolóxicas e de presentación de contidos.

Socrative



Socrative é unha ferramenta *en liña* que permite crear cuestionarios de preguntas para o alumnado, realizar test, actividades... Resulta de uso fácil e rápido e devolve os resultados en formatos moi atractivos visualmente, sinxelos de comprender e seguir.

Os docentes necesitan crear unha conta en Socrative mais o alumnado únense a ela sen necesidade de creala, a través da introdución dun código de cuarto (Room) que lle proporciona a súa docente.

Conta con diferentes opcións que permiten coñecer diferentes datos. Podemos crear un Quiz (cuestionario), Space Race (cuestionario con tempo) ou Exit Ticket (cuestionario con ránking de resultados) e o alumnado ten que responder en tempo real a través dun dispositivo conectado á rede.

[[Bótalle un ollo a este vídeo](#)]

Os tipos de preguntas que se poden realizar son de resposta múltiple, verdadeira ou falsa e pregunta curta.

Os resultados obtéñense en tempo real e a docente tamén pode cconsultao a posterior, almacenándoos nos “reportes” da propia multiplataforma.

Kahoot!



[Kahoot!](#) É unha plataforma para para crear xogos de preguntas e respostas visualmente moi atractivas.

Conta coa posibilidade de botar man dos cuestionarios creados pola comunidade de docentes participantes, de adaptar e personalizar os xa existentes ou de crear os propios.

Igual que as outras ferramentas que se presentan no tema resulta dun compendio de competitividade e entretemento. Baixo a aparencia de xogo o alumnado pon a proba os seus coñecementos.

O alumnado tamén pode crear actividades, investigar, crear, colaborar e compartir coñecementos.

Entre as aplicacións máis frecuentes por parte das docentes atopamos: obter *feed-back* do alumnado; para traballar nun contorno 1X1 ou por parellas con dispositivos móbiles; creación de concursos, debates e enquisas; compartir contidos educativos, implementación de pedagogías activas, creación de espazos de aprendizaxe de confianza.

Cara ao alumnado, igual que as que aquí se presentan: baseado na gamificación, participación activa na súa aprendizaxe, fomento da creatividade, participación ao mesmo tempo de todo o alumnado, divertido e motivador, útil para diferentes momentos da aprendizaxe...

2. *PLICKERS, SOCRATIVE E KAHOOT! DENTRO DAS PROPOSTAS DAS COMPETENCIAS DOCENTES.*

Dentro das competencias profesionais docentes, nas xenéricas de perfil:

-A educadora como guía no proceso de aprendizaxe e desenvolvemento do alumnado.

Subcompetencias:

- Programación, seguimento e avaliación.
- Didácticas específicas, metodolóxicas, TAC e Alfin.
- Acción tutorial e atención á diversidade.
- Xestión dos espazos, recursos e materiais de aprendizaxe.

O *Plickers*, *Kahoot!* e *Socrative* e ferramentas deste tipo axudarannos na adquisición desta competencia e as súas subcompetencias.

Xoga aquí un papel importante o uso consciente da docente das súas capacidades, habilidades, coñecementos e ferramentas para xerar e motivar procesos de aprendizaxe no alumnado.

-Programación, seguimento e avaliación.

Programar, facer un seguimento con avaliación de proceso e avaliación final así como planificar os procesos de ensino-aprendizaxe segundo as competencias clave, xestionando a progresión e a contextualización. Con esta finalidade deseñará e resolverá situacións didácticas secuenciando e temporalizando axeitadamente e integrando o uso das TAC (Tecnoloxías da Aprendizaxe e do Coñecemento).

-Didácticas específicas, metodolóxicas, TAC e Alfin.

A inclusión destas ferramentas grazas ao dominio das didácticas específicas das materias e o coñecemento de metodoloxías activas e inclusivas, facilitando a aprendizaxe activa tanto individual como en grupo.

Integrarase a metodoloxía didáctica en ambientes virtuais de aprendizaxe, ambientes mixtos ou presenciais con apoio TIC. Definirá as necesidades de información, buscándoa, avaliándoa e comunicándoa. Saberá transformar, estruturar e xestionar a información eticamente, comprendendo as características e papeis dos distintos medios. Tamén apoiará o desenvolvemento destas capacidades no alumnado.

Amais diso, poderá crear un ambiente persoal de aprendizaxe dixital propio e fomentar o mesmo proceso no alumnado. O seu traballo será motivador no pensamento crítico nos/as alumnos/as.

-Acción titorial e atención á diversidade.

Nesta subcompetencia contéplanse todas as obrigas propias do titor: orientar no proceso de aprendizaxe atendendo ás especificidades sociais e persoais de cada individuo e de cada grupo e aos diferentes estilos de aprendizaxe dos/as alumnos/as, respectando os tempos de cada individuo e exercitando a escoita activa. Garantirá tamén a inclusión e axudará ao alumnado a construír os seus propios esquemas de coñecemento.

Nesta subcompetencia o emprego das nosas ferramentas permítenos deseñar actividades

de avaliación ou de elaboración de contidos por parte do alumnado co sentido de construír o seu propio coñecemento.

-Xestión dos espazos, recursos e materiais de aprendizaxe.

Coa xestión dos diferentes espazos do centro, integrando os comúns de relevancia estratéxica, como a biblioteca, nun proceso de ensino aprendizaxe de éxito. O uso de *Plickers* ou de ferramentas tipo *Kahoot!* e *Socrative* permitirán organizar ao alumnado de xeito eficaz ante diferentes propostas, conectando os diferentes espazos, tempos e contextos.

Por exemplo, coa elaboración de concursos sobre os contidos e a información de uso común das diferentes áreas (temas coma o clima, o corpo humano, xogos de lingua...).

A sensibilidade sobre a importancia e manexo sistemático de información e, neste sentido, xerará un ambiente persoal de aprendizaxe no que recoller todos os recursos virtuais e analóxicos que faciliten a aprendizaxe. Este ambiente permitiralle combinar recursos, materiais, relacións e contactos seleccionados de xeito motivador. Dominará estratexias de creación e integración contextualizada de contidos dixitais no proceso de ensino aprendizaxe.

Canto ao *Marco Común de Competencia Dixital Docente* revisado polo MEC podemos encadrar a destreza no uso destas ferramentas na *Área 3* de “creación de contidos”.

Crear e editar contidos dixitais novos, integrar e reelaborar coñecementos e contidos previos, realizar producións artísticas, contidos multimedia e programación informática, saber aplicar os dereitos de propiedade intelectual e as licenzas de uso.

Son as súas competencias:

1. Desenvolvemento de contidos dixitais.

Denominación e descrición da competencia: crear contidos en diferentes formatos, incluíndo contidos multimedia, editar e mellorar o contido de creación propia e allea, expresarse creativamente a través dos medios dixitais e as tecnoloxías.

Nivel de competencia no “Desenvolvemento de contidos dixitais”.

Nivel A: Básico	Nivel B: Intermedio	Nivel C: Avanzado
Son capaz de crear contidos dixitais sinxelos (por exemplo, texto ou táboas, ou imaxes, ou audio...)	Son capaz de producir contidos dixitais en diferentes formatos, incluídos os multimedia (por exemplo textos, táboas, imaxes, audio...)	Son capaz de producir contidos dixitais en formatos, plataformas e contornos diferentes. Son capaz de empregar diversas ferramentas dixitais para crear produtos multimedia orinais.

Exemplos de coñecementos	Sabe que os contidos dixitais poden ser elaborados en distintos formatos. Coñece que programa/aplicación é a que mellor se adapta ao tipo de contido que quere crear. Comprende como se crea o significado a través de formatos multimedia (texto, audio, vídeo, imaxes).
Exemplos de habilidades.	É capaz de usar paquetes básicos de ferramentas para crear contidos en diferentes formatos (texto, audio, vídeo, imaxes). É capaz de crear representación de coñecementos usando medios dixitais (por exemplo, mapas mentais, diagramas). É capaz de usar unha ampla gama de medios para expresarse de forma creativa (texto, audio, vídeo, imaxes). É capaz de editar contido par mellorar o produto final.
Exemplo de actitudes	Non se conforma coas formas habituais de creación de contidos, senón que explora novas formas e formatos. Entende o pontencial das tecnoloxías e dos medios para a autoexpresión e a creación de coñecemento. Aprecia o valor engadido dos novos emdios dixitais para os procesos creativos e cognitivos. É crítico no referente á produción e consumo de recursos e coñeceento a través dos medos de comunicación dixitais e as tecnoloxías. Atópase cómodo/a á hora de crear contidos dixitais. Implícase na creación de contidos.

-Dereitos de autor e licenzas.

-Programación.

3. UN PUNTO DE VISTA DO PLICKERS DENTRO DALGUNHAS PROPOSTAS METODOLÓXICAS ACTIVAS.

TAXONOMÍA DE BLOOM

Se se volve á clasificación das operacións cognitivas, os seis niveis de complexidade crecente do que nos falta Bloom, na zona intermedia da pirámide (aplicar) ou xa nas superiores (avaliar e crear) serven para programar propostas de traballo coa nosa(s) ferramenta(s).

[Coral Elizondo](#) canto a estes tres niveis dinos que:

-*Aplicar* supón unha profundización do coñecemento conectando e transferindo o que se aprende na escola ao mundo real, ás nosas vidas cotiás. Deste xeito, mostrarase o aprendido tanto nun contexto coñecido como en novos contextos.

Canto á aprendizaxe móbil neste estadio e coa(s) nosa(s) ferramenta(s) de gamificación desenvolverase a capacidade de: subir textos e compartir materiais desde repositorios de imaxes, editar e ilustrar as ferramentas dixitais.

-*Avaliar: xulgar, ponderar, calificar, revisar, avaliar.* Implicar o desenvolvemento da capacidade e do pensamento crítico, contrastando informacións e dando resposta a cuestións. Avaliar supón unha reflexión sobre o estado propio da aprendizaxe, pensar sobre o pensamento (metacognición).

-*Crear, sintetizar:* formular, xerar, producir, reconstruír e elaborar. Supón xuntar os elementos para formar un todo coherente e funcional dando lugar a un novo produto. Pecha esta fase o proceso de xeración de coñecemento.

Gamificación

No tema 1 xa se fixo unha pequena achega a este concepto mais agora fálase dunha nova vertente da gamificación: o xogo propiamente dito.

Créanse escenarios que estimulen a creatividade, as ganas de colaborar, participar e aprender. O *ClassDojo* pode axudar a crear ese círculo máxico a través da creación de retos para os equipos.

A través desta(s) ferramenta(s) pódese facer máis atractiva a resolución de problemas coa computadora como soporte ou como elemento de apoio. Non son nin o éxito nin a perdición da aprendizaxe e da educación. Deben empregarse no momento e do xeito máis adecuado e sempre sumando a experiencia didáctica de quen fai uso delas.

O que se fai nestas tres ferramentas é empregar un contorno de aprendizaxe baseado no xogo e onde a creatividade, a competitividade e os mecanismos propios de xogo se activan.

Teñen un efecto significativo na mellora da aprendizaxe do alumnado, no xeito en como se involucran e na súa motivación durante o desenvolvemento dos contidos máis teóricos.

Kahoot! e Socrative

Ofrecen a través de xogos e exercicios no ordenador, móbil ou tablet a posibilidade de recibir resposta instantánea. A docente ten un “número de cuarto” que dá a coñecer ao alumnado. Os alumnos e as alumnas únense á sesión desde os enderezos das diferentes aplicacións, interactuando con eles e con elas e por medio de concursos. Unha vez que a proba rematou podemos grabar os resultados para ver a súa evolución.

A través destas ferramentas conséguese facer unha clase máis interactiva e divertida.

Propostas de dinamización das ferramentas

Destácase destas ferramentas a potencialidade como ferramenta de repaso antes dunha proba, nun momento puntual da aprendizaxe ou para asentar e consolidar conceptos. Tamén permiten traballar aspectos como a: autoavaliación, a coavaliación e a avaliación por parte da docente.

Divídese a clase en equipos e cada equipo prepara unhas preguntas dun bloque de contidos ou tema. A dinámica pode consistir en 5 ou máis preguntas (dependendo do contido que queiramos traballar ou avaliar)

Flipped Classroom

No caso de [*Flipped Classroom*](#) máis ca dunha metodoloxía concreta fálase dun modelo pedagóxico. Trátase de transferir o traballo de determinados procesos de aprendizaxe fóra da aula e emprégase o tempo da clase para facilitar e potenciar outros procesos de adquisición e práctica de coñecementos dentro da aula.

Se se elabora un vídeo para que o alumnado o vexa na casa hai ferramentas que permiten que o profesorado poida integrar dentro dun vídeo que o alumnado poida ver. Pódese ver como o alumnado interactúa coas preguntas: quen veu o vídeo, as respostas correctas... e ir á clase cunha formulación nova.

Dependendo da idade do alumnado recoméndase o seu emprego dun xeito ou doutro.

Na clase pódese traballar con *Plickers*, con *Socrative* e o alumnado tamén pode traballar fóra co *Kahoot!* O alumnado contesta a un test onde responde ás preguntas que se lle formularon e o profesorado non dá a resposta.

As respostas pódense dar por parellas. A análise previa permítenos organizar as parellas. Como docentes podemos ver se o alumnado confirma o que sabía e aqueles que tiñan os contidos máis frouxos os adquiriron.

Dinamizar a clase de xeito que coa súa organización nos dea información das dúbidas, dos puntos fortes... e aquilo que o alumnado xa domina e o que necesita mellorar. En secuencias curtas o profesorado realiza varias actividades que lle van dar moita información sobre:

- Que fai o alumnado?
- Que erros comete o alumnado?

A dinámica de organización probablemente non sexa algo novo e forme parte do esquema de traballo de calquera docente: avaliación inicial; discusión dos resultados; respostas ás preguntas do alumnado; traballo en grupos (retos, programas, investigacións, proxectos, asignación de tarefas, roles e discusións) que incrementen os niveis de dificultade para ver ata onde poden chegar; discusións dos traballos en gran grupo e discusión dos resultados, e finalmente xogos sobre os contidos (novos ou de repaso).

O alumnado forma parte do proceso activo da aprendizaxe na aula. Que permite:

- Proporcionar máis actividades para provocar o *feed-back*. Isto permite orientar a aprendizaxe en función dos resultado e melloralo.
- Mellor a participación do estudantado no proceso. Isto axuda á implicación do proceso e a garantir con éxito.
- Posibilita que o alumnado teña un ritmo que permita traballar cos seus ritmos e estilos de aprendizaxe e estilos cognitivos. Isto é un dos puntos centrais do traballo do profesorado.
- Deseño de tarefas máis significativas. Coñecemento das dificultades, os niveis previos do alumnado eses contidos van ser máis próximos a eles e elas.
- Facer cambiar a escola facendo cousas que merezan a pena.

O *FlippedClassroom* serve de panca para o cambio onde o alumno e a alumna pasa a ser o centro da aprendizaxe.

Proxectos de comprensión

Proxectos de comprensión. Chegar á comprensión através de actividades que responden ás Intelixencias Múltiples.

O Marco do “Ensino para a comprensión” (David Perkins) é unha estrutura xeral deseñada para axudar ás docentes a enforcar o obxectivo da comprensión, e dicir, que o alumnado adquira comprensións profundas e sexan capaces de usar o coñecemento de moitas maneiras.

O Marco deste modelo de ensino comprométese con aquilo que merece a pena comprender no deseño de tres elementos denominados *tópicos xenerativos* (temas), *metas de comprensión* (obxectivos específicos) e *fíos condutores* (obxectivos xerais moi amplos).

As metas de comprensión son enunciadas a traves de fórmulas sinxelas como “O alumnado comprenderá...” e teñen unha relación moi estreita con un ou máis fíos condutores do contidos que se traballa. O proxectos de comprensión son deseñados collendo como base os estándares de aprendizaxe do currículo e inclúen desempeños orientados ao desenvolvemento de cada unha das Intelixencias Múltiples do alumnado.

Con frecuencia os proxectos de comprensión atenden aos intereses do alumnado e procuran, do mesmo xeito, que os desempeños preliminares partan das rutinas de pensamento (Exemplo: compara e contrasta). Acábase avaliando estes desempeños a través de rubricas e ferramentas como o *Kahoot!* ou o *Plickers*.

4. USO E MANEXO DO PLICKERS.



designed by  freepik.com

[Plickers](#) é unha aplicación que nos permite responder utilizando unha especie de códigos QR (realmente, son códigos BIDI). A información que contén cada código da tarxetiña do noso alumnado é o número da lista, o nome do alumno ou da alumna e as posibles respostas.

Cada código está impreso nunha tarxeta que corresponde a cada alumna ou a cada alumno.

[\[Bótalle un ollo a este vídeo explicativo\]](#)

Sérvenos para diferentes momentos da aprendizaxe. A resposta é rápida, corriximos dunha maneira directa sen esperar moito tempo entre a realización da actividade e a corrección da mesma.

Pódese dicir que *Plickers*, *Kahoot!* e *Socrative* son as tres ferramentas que neste momento están dando bos resultados para crear cuestionarios. Xa pola motivación que provocan entre o alumnado xa pola potencialidade á hora de poder interactuar e recoñecer as aprendizaxes deste.

O alumnado pode participar deseñando eles e elas as preguntas e configurándoas nun documento de texto ou na propia aplicación.

USO E MANEXO

Rexistro

>Creamos a conta de correo.

[\[Bótalle un ollo\]](#)

Classes

-*Crear unha clase* (nome -> vinculada directamente co alumnado): nome, ano e materia
Asignamos unha cor.

> Engadimos o nome das alumnas e dos alumnos. Asignación do nome á tarxeta (pode resultar interesante facer coincidir o número que lle corresponde por orde de lista co da tarxeta).

> Importante se lle asignamos un nome ao número da tarxeta que esta se corresponda co que entregamos ao noso alumnado.

>A plataforma tamén ten un sistema para organizar a lista do alumnado.

-*Para a creación da clase:*

>Introducir o nome do alumnado. Plickers asígnalle directamente un número (interesante mantelo por por orde de listaxe da clase).

>Introducir simplemente un número ás tarxetas. Plickers asignaríalle tamén o número da tarxeta. En caso de querer modificar o número de tarxeta podemos facelo manualmente.

[\[Bótalle un ollo\]](#)

O primeiro caso resulta moito máis motivador para o alumnado máis pequeno xa que cando as proxectemos van ver reflectido o seu nome no encerado dixital, se cabe, tamén

lles resulta máis intuitivo. No segundo caso (asignación dun número á tarxeta) permítenos reciclar as tarxetas para diferentes clases (por exemplo: matemáticas sería o nome da clase e serviríanos para usar por varias docentes do mesmo nivel).

Xeración automática de códigos QR (BIDI).

- > Impresión en folios ou papel de cartolina.

- > Diferentes xeitos de gardar os códigos: pegar na pasta da libreta, en bolsos de plástico todos xuntos.

- > Nun primeiro momento pode parecer interesante plastificalos. Hai que ter coidado con este sistema xa que pode chegar a crear reflexos de luz e dar problemas á hora de recoñecer/ler os códigos desde o teléfono móbil.

-Co alumnado máis pequeno podemos pegar as tarxetas sobre outra cartolina: permitiralles agarrar mellor, podemos poñer a opción da resposta A, B, C ou D pola cara de atrás para que cando levanten a tarxeta saiban que opción están votando.

-Cada alumna e cada alumno ten unha tarxeta con un código. O código ten catro caras. En cada cara hai unha letra A, B, C e D.

[\[Recordas o vídeo que vimos antes\]](#)

Library (Biblioteca): carpetas e preguntas con resposta.

-*Creación de carpetas* por contido, materia, tipoloxía de actividade... despois podemos reorganizalas, editalas ou destruílas premendo no lateral dereito.

- > Prememos en “Library”.

- > Podo organizar as preguntas segundo me conveña: tipo de contido, materia... En “My Library” vou a “New Folder”

-*Creación das preguntas* (resposta múltiple, verdadeiro/falso).

- > Seleccionamos a carpeta na que queremos crear a pregunta.

- > En caso de interesarnos á hora de lanzarlas ao alumnado con determinada orde cómpre numeralas.

- > Escritura das preguntas, selección do tipo de pregunta (verdadeiro/falso, resposta múltiple), escribir as diferentes alternativas (un correcta e tres incorrectas), marcar a resposta correcta e gardala.

- > Asignar a pregunta a unha clase (Opción “Expand” en “Add to plan” escoller a

clase -de ter máis de unha).

[\[Bótalle un ollo\]](#)

Proxección das preguntas e resposta do alumnado

-Descarga da aplicación Plickers nun dispositivo móbil (Smartphone ou tablet)

- > Directamente na páxina de Plickers.
- > Play store (Android) ou App store (Apple) do teu dispositivo móbil.
- > Despois de descargala introduce o teu usuario e contrasinal a través de “Sign in”.
- > Desde o PC selecciona a opción “Live View” para proxectar ao alumnado a

pregunta seleccionada.

- Antes de lanzar as *preguntas* na clase asegurámonos que temos *escollidas* aquelas que planificamos para a sesión (en “My Library” na carpeta correspondente nas preguntas concretas en Expand, tamén podemos ver as preguntas escollidas no lateral dereito da pantalla da computadora).

[\[Acabamos de bótalle un ollo\]](#)

Tarxetas para o alumnado

-*Entrega ao alumnado as tarxetas* que xeraches (se lle puxeches nome asegurámonos que corresponde co alumno ou coa alumna concreto e se levan só número tamén aseguramos que corresponda con aquela ou aquela que corresponde.

- >Desde a aplicación *Plickers no móbil* selecciona a *Clase*.
- >Empezamos a *lanzar as preguntas*, *seleccionar* unha pregunta no *móbil*.
- >Pedímoslle ao alumnado que escolla a *resposta coa tarxeta*. Ao principio

darémoslle recomendacións sobre como usar a tarxeta: non tapar a imaxe, procurar tela dereita. Recoméndase que a poñan a altura da cara así acostuma a recoller ben e eles e elas teren unha posición cómoda.

- >Na pantalla do ordenador e polo tanto na pantalla dixital:

- Proxectada a pregunta que seleccionamos no móbil.

- Podemos esconder o panel dos nomes pero resulta útil para o alumnado ver se votou.

- A medida que van votando imos vendo no móbil os resultados.

- Podemos ver a gráfica das votacións e ensinar ou non quen se equivocou.

- >Deixamos que vote todo o alumnado. Podemos establecer o feed-back do xeito

que consideremos: gravalas directamente cos erros e acertos que ten cada alumno e cada alumna, dicirlle a algún que repensen a resposta incluídas as que están mal.

IMOS ALÓ COA TAREFA 2

Pdf coas tarxetas

Captura de pantalla co live view