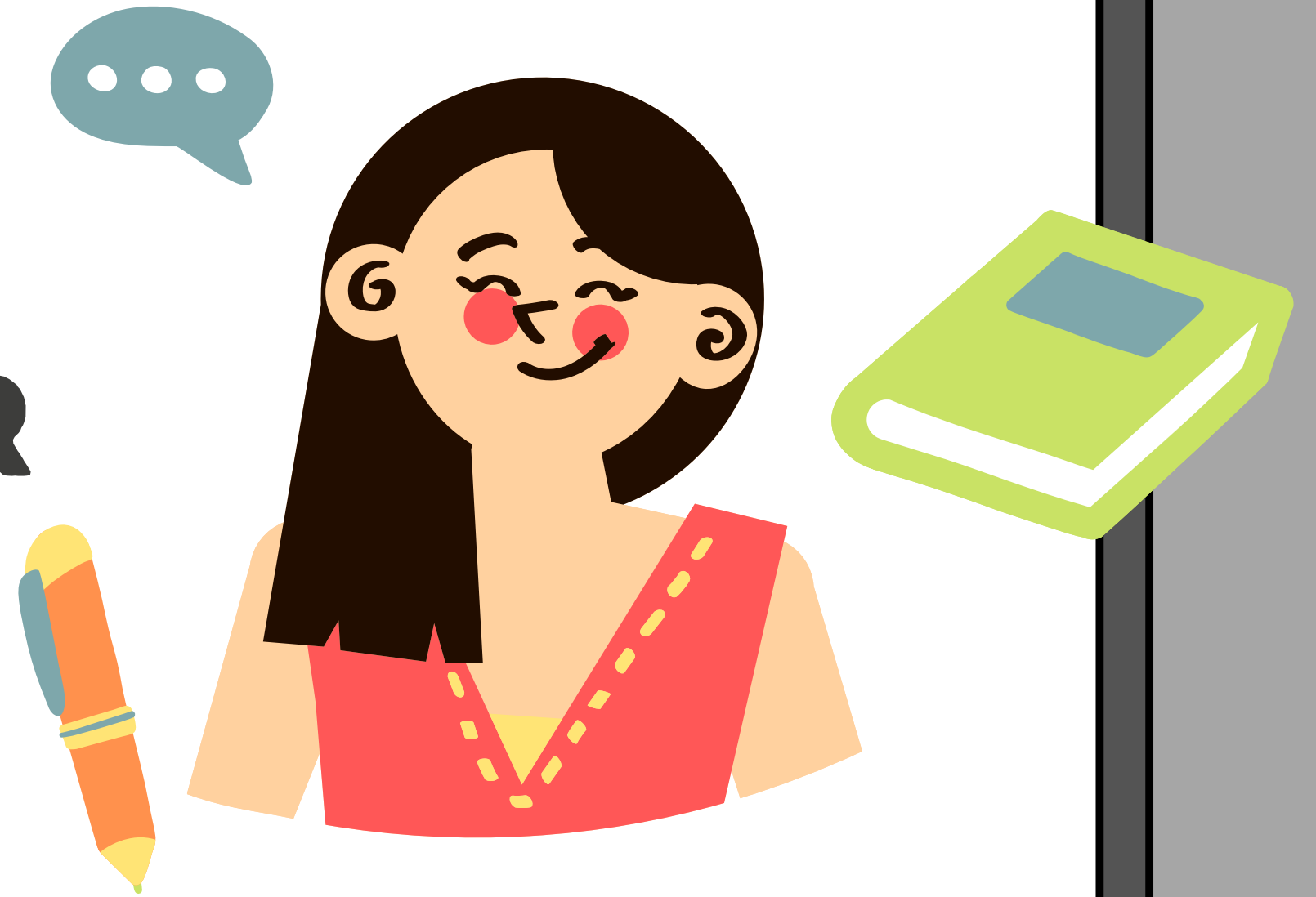
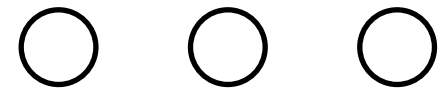


# 3 HERRAMIENTAS PARA GAMIFICAR

Judit Rodríguez



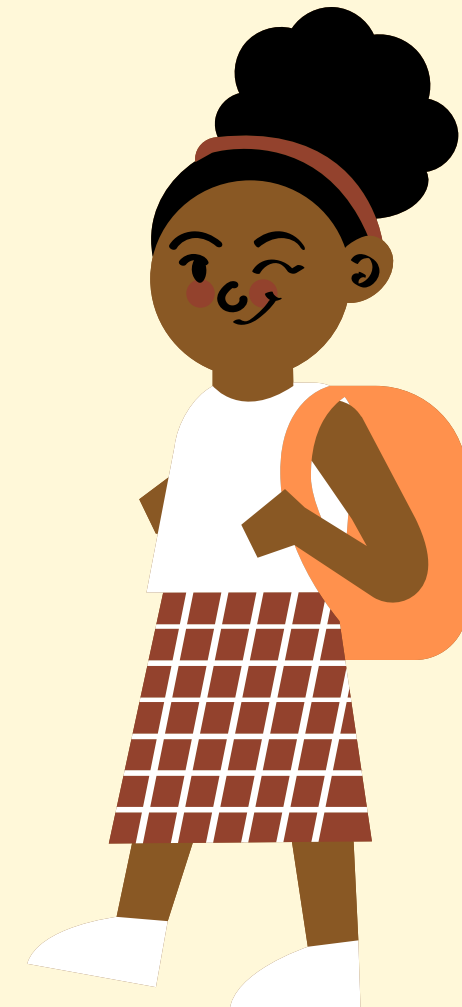


<https://create.kahoot.it/>



1

**KAHOOT**





🔍 <https://create.kahoot.it/>



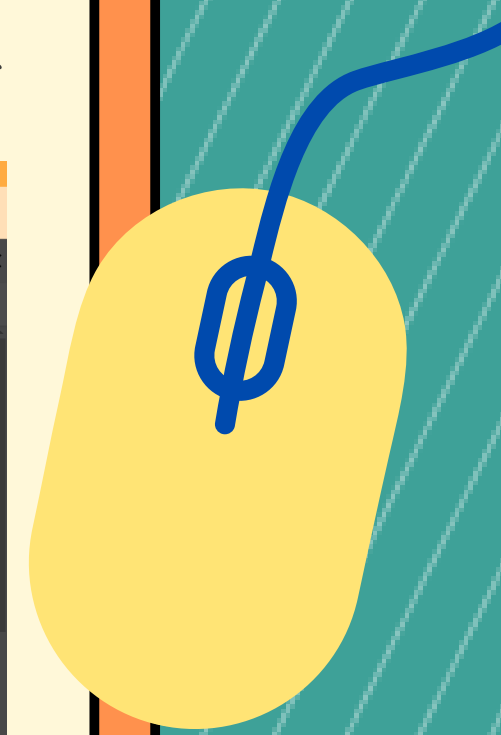
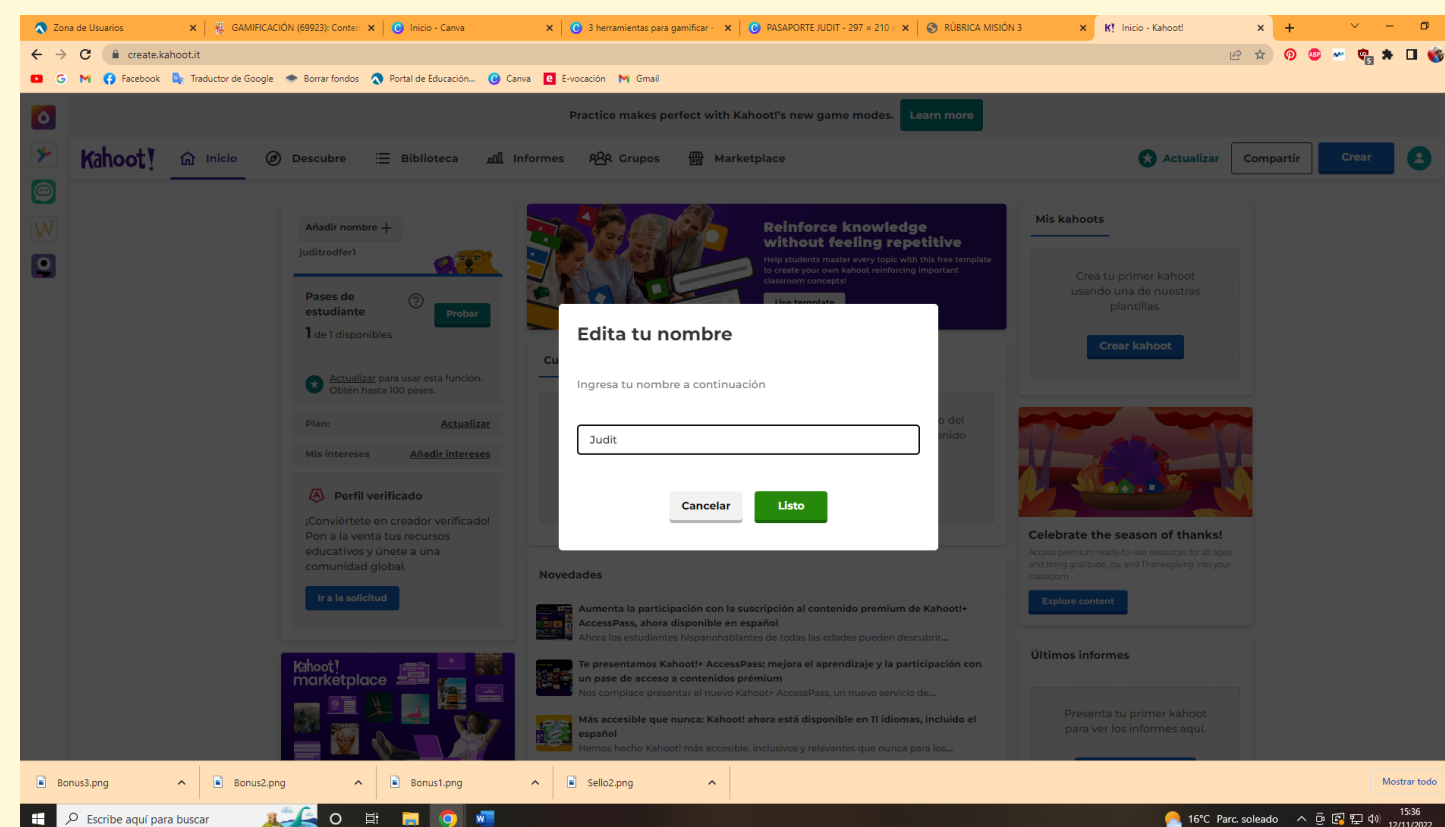
# MI EXPERIENCIA CON KAHOOT

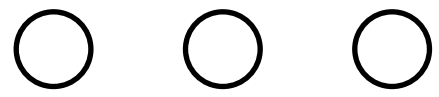
La verdad es que hacía tiempo que quería probar esta herramienta ya que mucha gente me ha hablado muy bien de ella. Además, creo que me puede resultar muy útil para usarla dentro de mi aula.

Al ser la primera vez que la usaba, lo primero que tuve que hacer fue registrarme. Una vez registrada empecé a "cacharrear" por la web.

Observé que hay planes de pago (de momento he optado por la opción gratuita), y que hay opciones que piden una actualización.

También pude mi nombre y empecé a crear mi primer Kahoot.





https://create.kahoot.it/



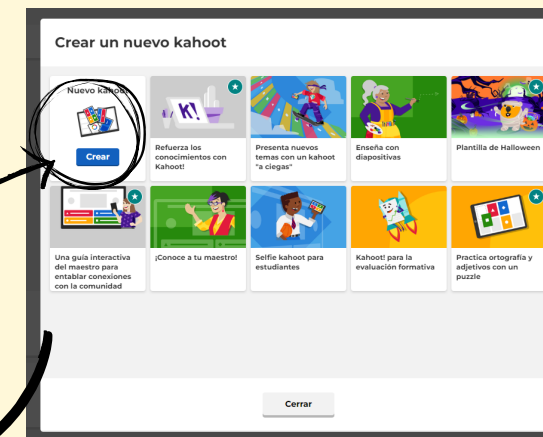
### Mis kahoots

Crea tu primer kahoot usando una de nuestras plantillas.

Crear kahoot

seleccioné en la opción indicada para ello y vi que el programa ofrece varias opciones. De momento, como es mi primera toma de contacto seleccioné la primera opción:

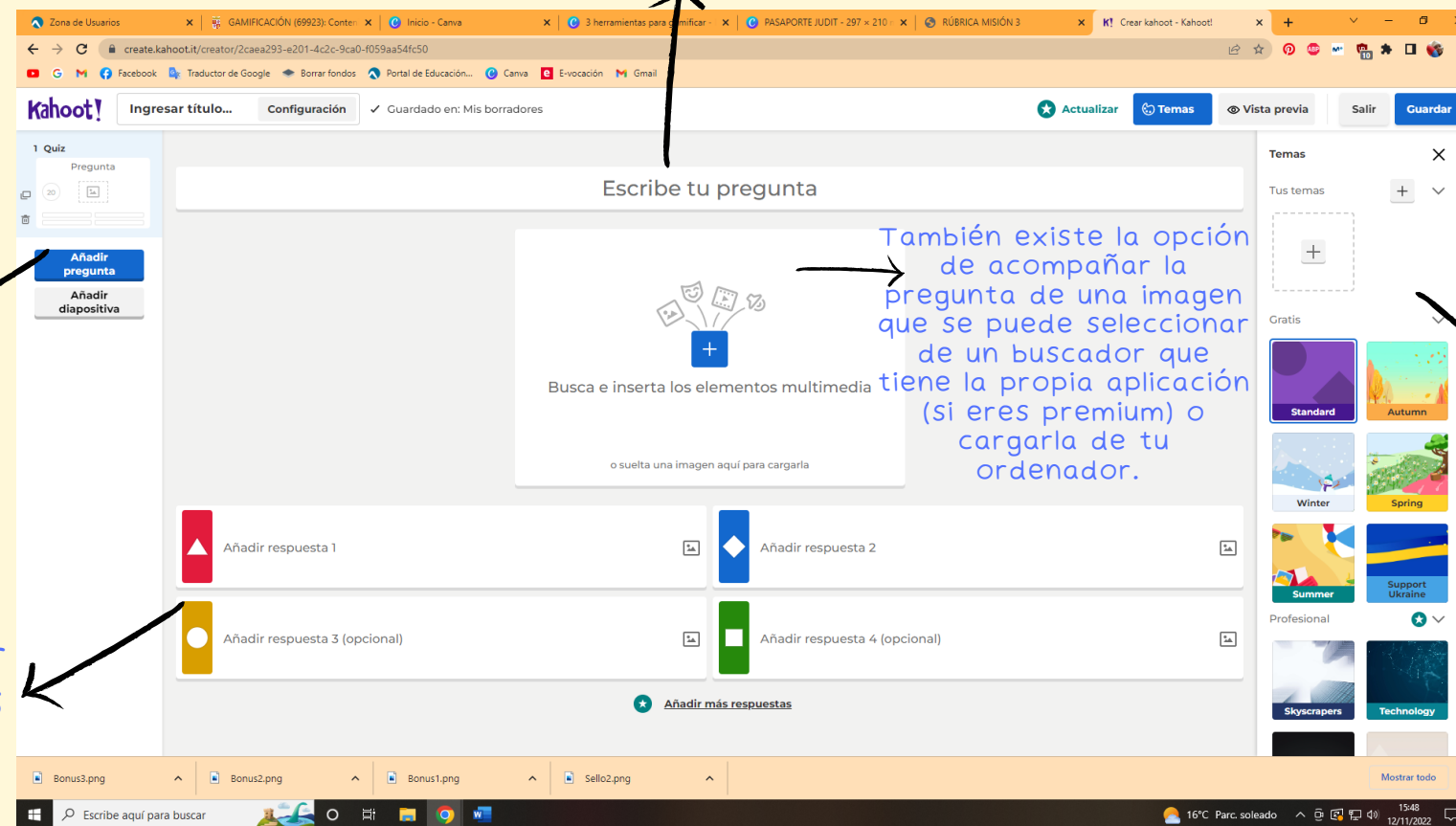
Aquí se escribe la pregunta a formular



Lo que lleva a la venta de creación del cuestionario.

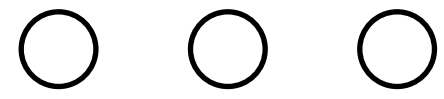
En esta opción se pueden agregar más preguntas

Aquí se pueden escribir las posibles respuestas y añadir más opciones si así lo deseamos.



También existe la opción de acompañar la pregunta de una imagen que se puede seleccionar de un buscador que tiene la propia aplicación (si eres premium) o cargarla de tu ordenador.

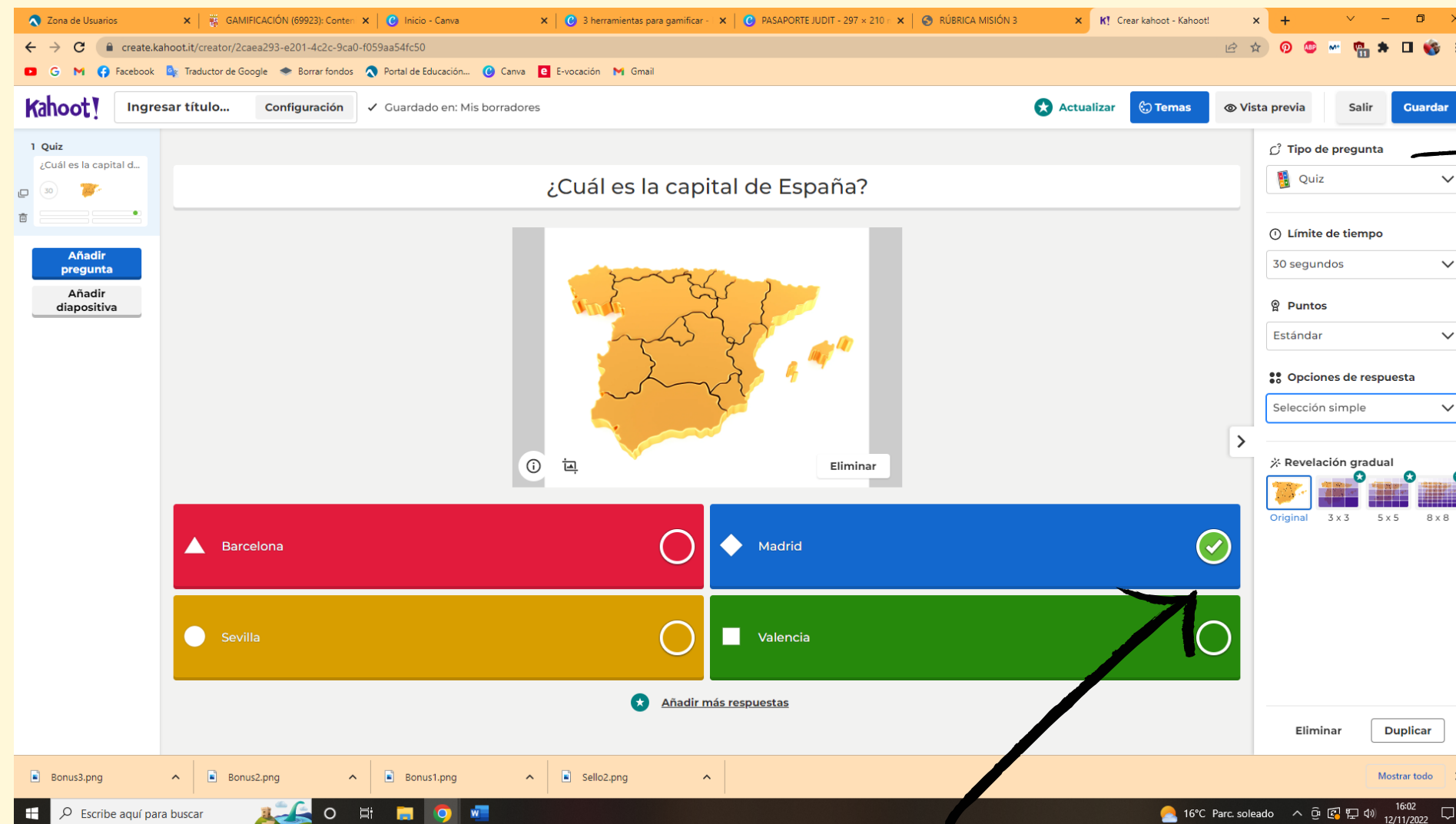
Incluso se puede personalizar la interfaz con un tema que esté relacionada con el test que estamos creando



https://create.kahoot.it/



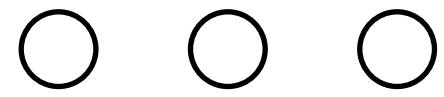
Introduce una pregunta sencilla para ver las opciones que me ofrecía la aplicación.



Este menú lateral me pareció muy interesante, ya que ofrece la opción de personalizar el test para adaptarlo a tus necesidades:

Tipo de pregunta, tiempo para poderla responder, los puntos que se pueden conseguir, si es de respuesta simple o multirrespuesta e, incluso, si la imagen se muestra directamente o si va apareciendo poco a poco, a modo de pista para los estudiantes.

Seleccionar la opción correcta es muy sencillo, tan solo hay que marcar en este círculo la respuesta que se quiere marcar como correcta.



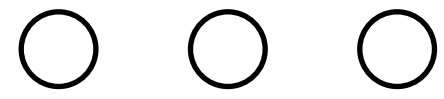
https://create.kahoot.it/



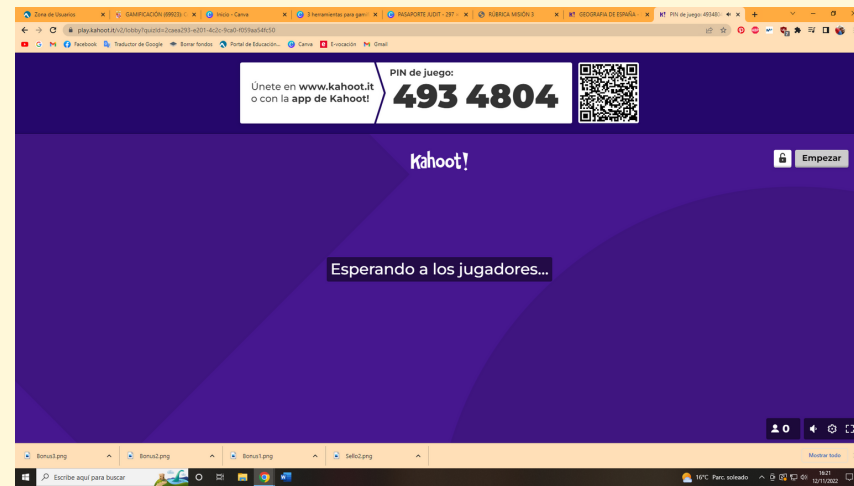
Cuando seleccionas la opción de "añadir pregunta" te ofrece la opción de escoger el tipo de pregunta que quieres añadir.

También permite introducir diapositivas explicativas entre una pregunta y otra, muy útil para complementar el test con explicaciones.





<https://create.kahoot.it/>

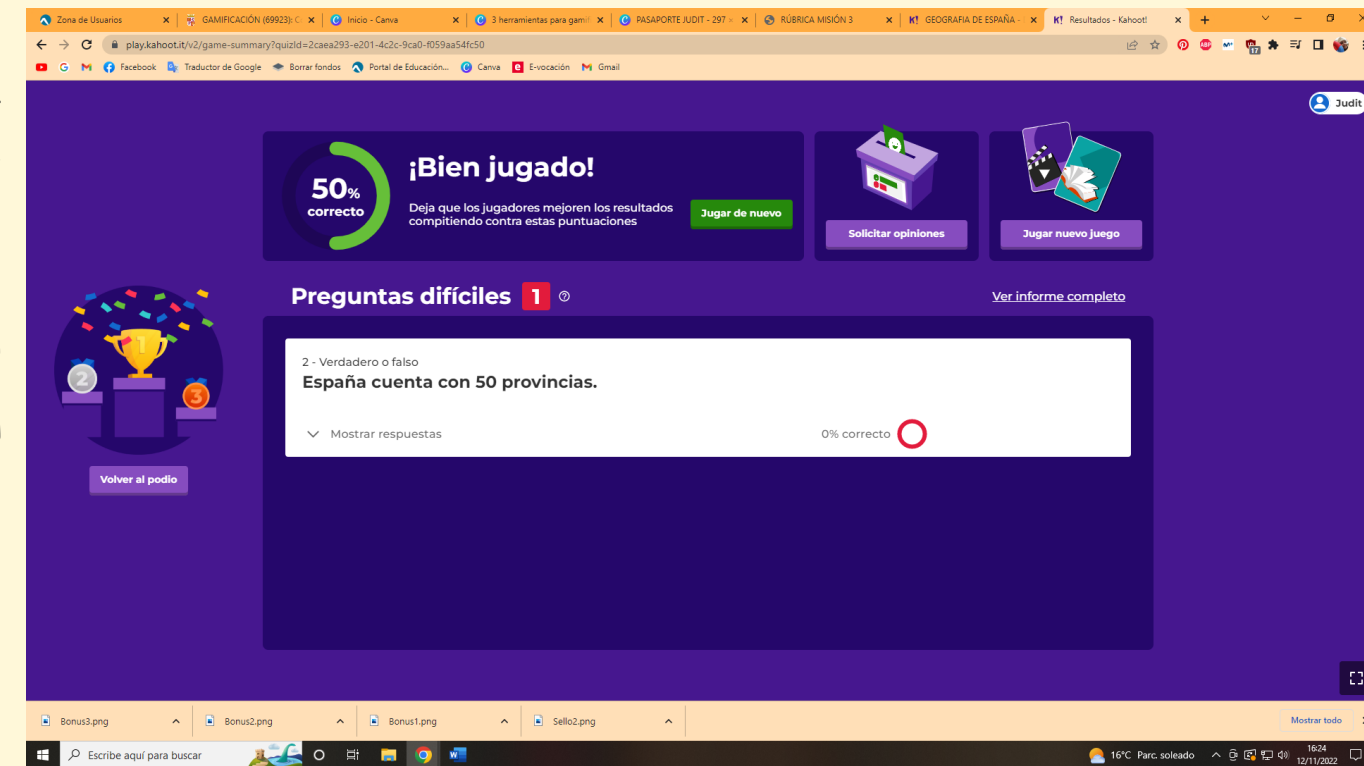


Para probar el funcionamiento usé mi móvil para realizar el test como si yo fuera la estudiante.



Se van viendo las preguntas en pantalla mientras que en el móvil aparecen solamente las teclas de respuesta.

Finalmente, aparece una pantalla resumen con las clasificaciones y con las preguntas que han sido falladas, hecho que es útil para repasar y ayudar a los alumnos con los contenidos menos integrados.



## VENTAJAS

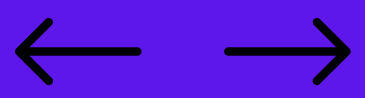
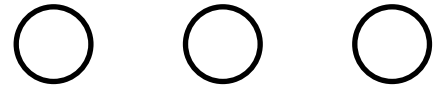
- ✓ Muy sencilla de usar, por lo que permite crear test de forma rápida.
- ✓ Ofrece la posibilidad de crear test con diferentes modos de respuesta, regular el tiempo, incorporar imágenes... lo que permite adaptarlo completamente a tus necesidades.
- ✓ Para realizar el test basta con meterse en la web e introducir el código, lo que facilita la gestión en el aula.

## INCONVENIENTES

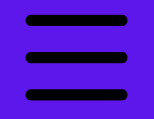
- ✗ Cuando se realiza el test al alumno/a solo le aparece el icono que acompaña a las respuestas, lo que puede hacer que haya fallos al seleccionar la opción.
- ✗ Algunas opciones interesantes, como la de usar imágenes desde la propia aplicación, solo están disponibles en la opción de pago.

# Kahoot!



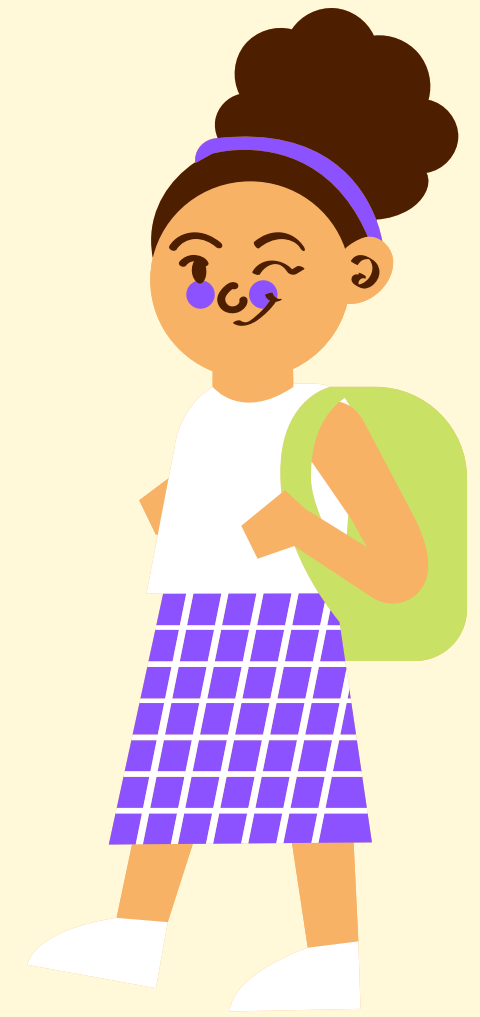


<https://www.flippity.net/>



2

FLIPPITY





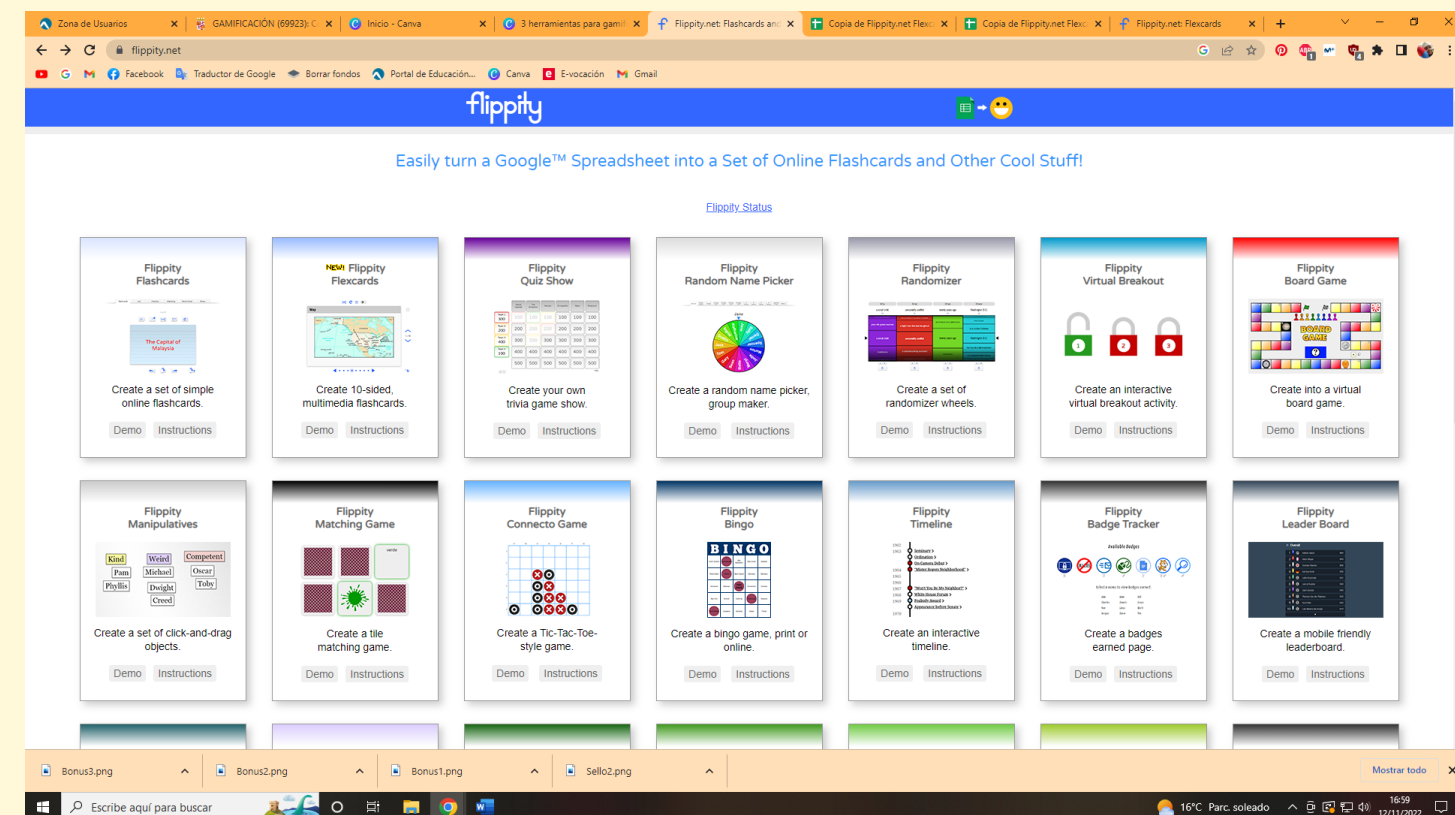
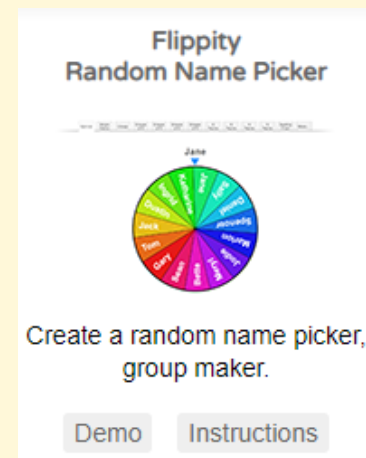
🔍 <https://www.flippity.net/>



# MI EXPERIENCIA CON FLIPPITY

No conocía esta aplicación hasta la realización de este curso, pero al verla me ha llamado la atención las opciones que ofrece, por lo que me he animado a probarla.

En la página principal se ven todas las opciones que ofrece y, en cada una de ellas, hay la opción de "Demo", para ver de que se trata, y la de "Instructions", donde se explica como funciona y los pasos que hay que seguir para adaptarla.

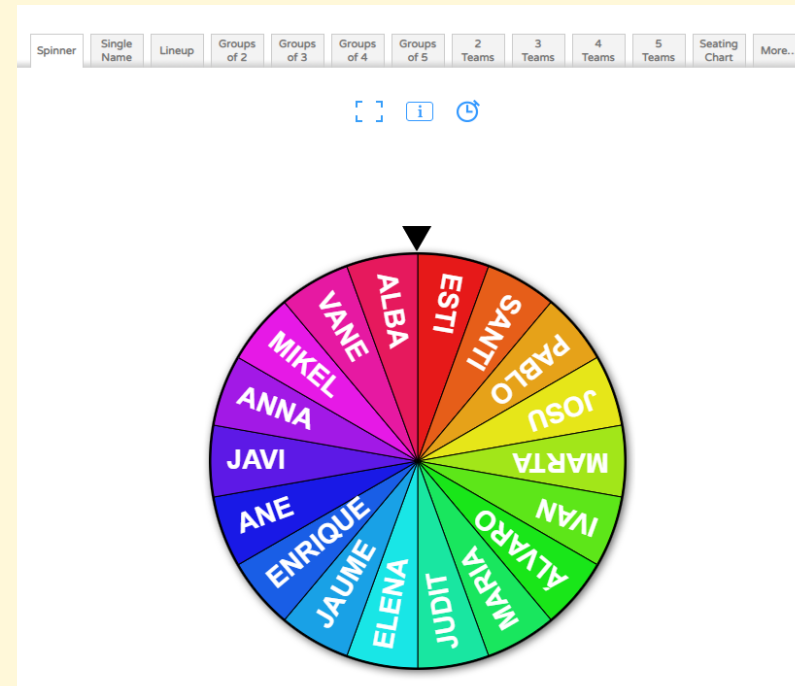
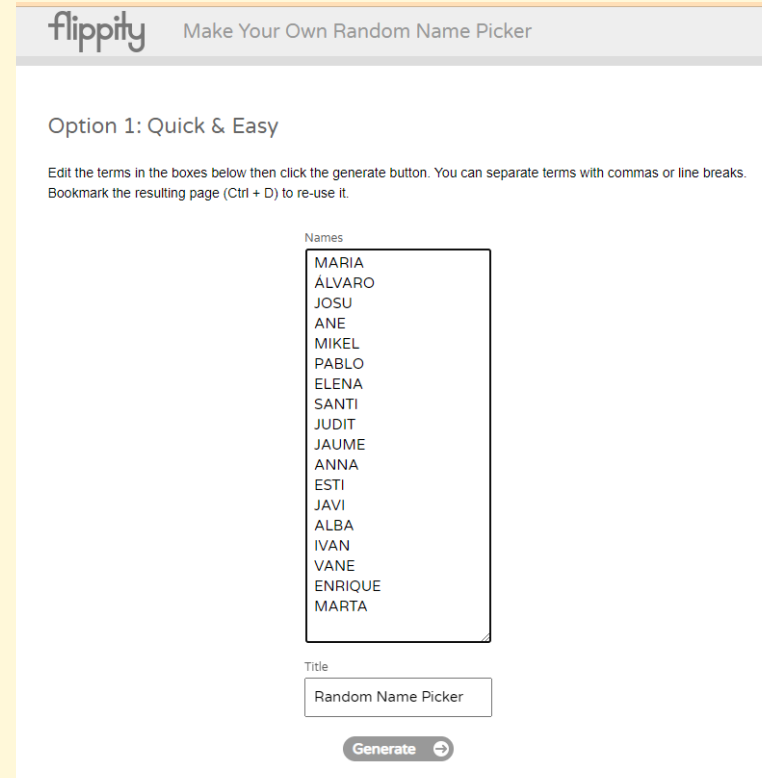




🔍 <https://www.flippity.net/>



Hay muchas opciones que considero que pueden ser de utilidad dentro del aula, como por ejemplo la de "Random Name Picker".



Esta opción permite usar una ruleta para seleccionar alumnos de forma aleatoria, crear equipos o parejas, ordenarlos para sentarlos en el aula... evitando así conflictos entre los alumnos al ser un proceso que realiza una máquina.



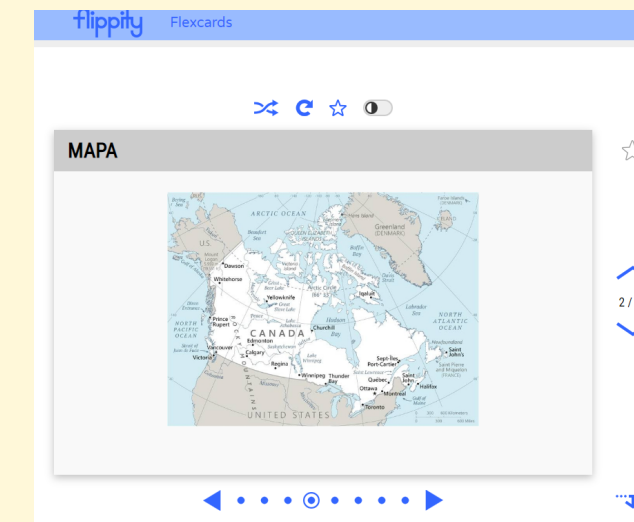
🔍 <https://www.flippity.net/>



Otra opción útil que ofrece es la de "Flashcards", opción que te permite trasladar la información que plasmes en una "Hoja de cálculo" de google y crear tarjetas con la información deseada.

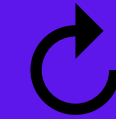
Side1	Side2	Side3	Side4	Side5	Side6	Side7	Side8
PAIS	CAPITAL	BANDERA	MAPA	Background (from CIA World Factbook)	YouTube Video	Link	GDP (202
Estados Unidos	Washington, D.C.					<a href="#">Wikipedia Article</a>	\$20.89 tr
China	Beijing					<a href="#">Wikipedia Article</a>	\$14.72 tr
Japón	Tokyo					<a href="#">Wikipedia Article</a>	\$5.06 tr
Alemania	Berlin					<a href="#">Wikipedia Article</a>	\$3.85 tr
Reino Unido	Londres					<a href="#">Wikipedia Article</a>	\$2.67 tr
India	Nueva Delhi					<a href="#">Wikipedia Article</a>	\$2.60 tr
Francia	París					<a href="#">Wikipedia Article</a>	\$2.63 tr
Italia	Roma					<a href="#">Wikipedia Article</a>	\$1.89 tr
Canadá	Ottawa					<a href="#">Wikipedia Article</a>	\$1.64 tr
Corea del Sur	Seoul					<a href="#">Wikipedia Article</a>	\$1.63 tr

Requiere tiempo para buscar los recursos, especialmente si se quiere crear tarjetas con imágenes o vídeos, pero el resultado es muy interesante y útil para estudiar.

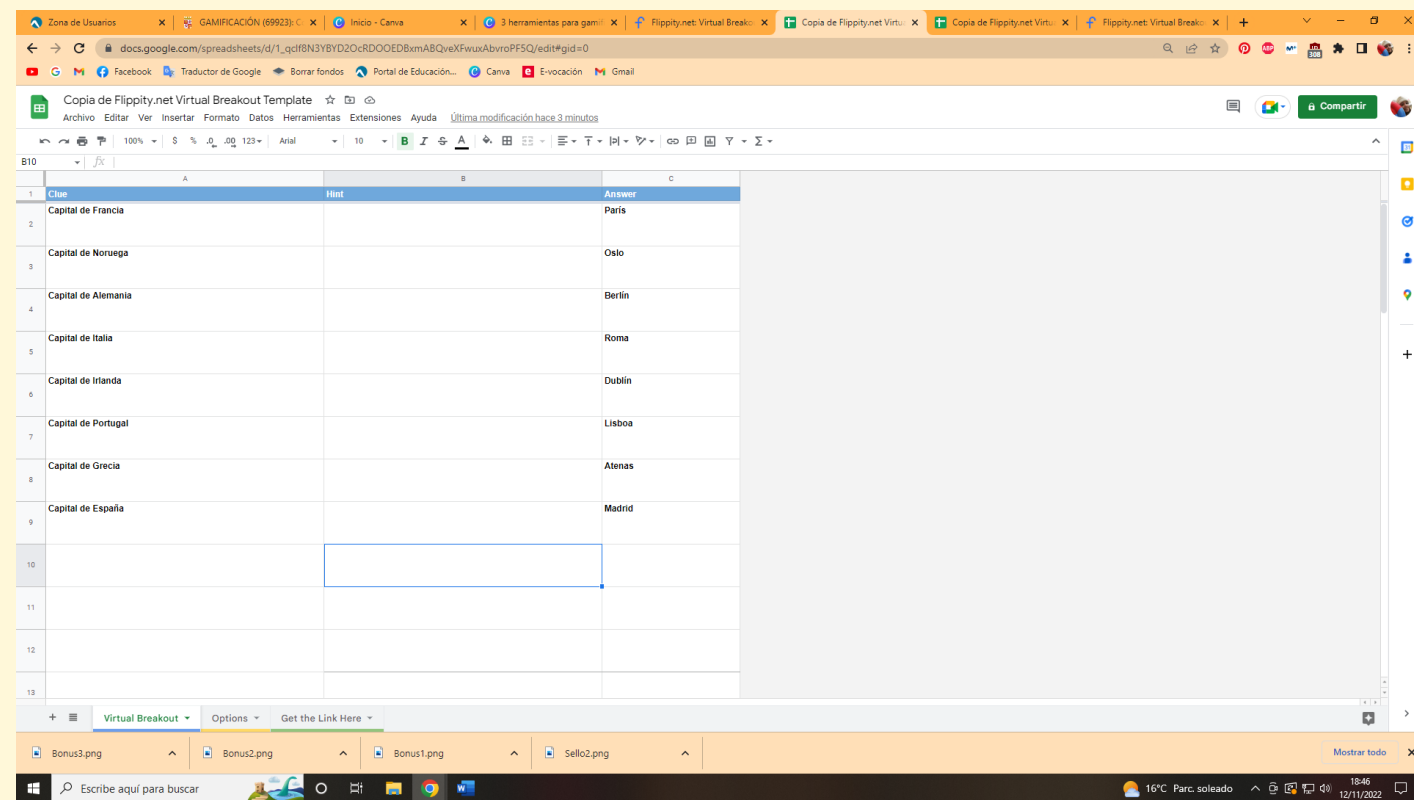




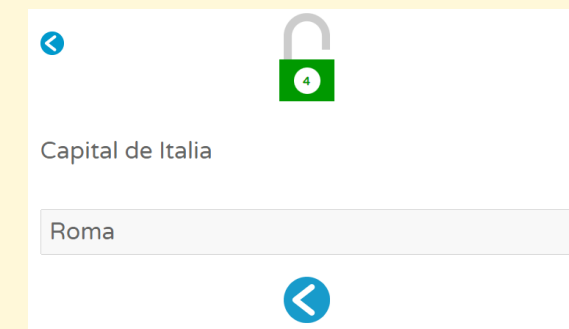
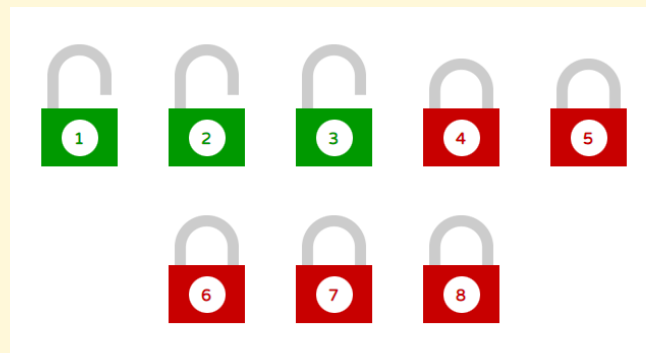
<https://www.flippity.net/>



Otra de las opciones es la de "Virtual Breakout", que permite crear un código a desbloquear por los alumnos.



Al permitir editar las preguntas podemos usar los contenidos que estemos trabajando en ese momento para que los alumnos los trabajen de forma motivadora.



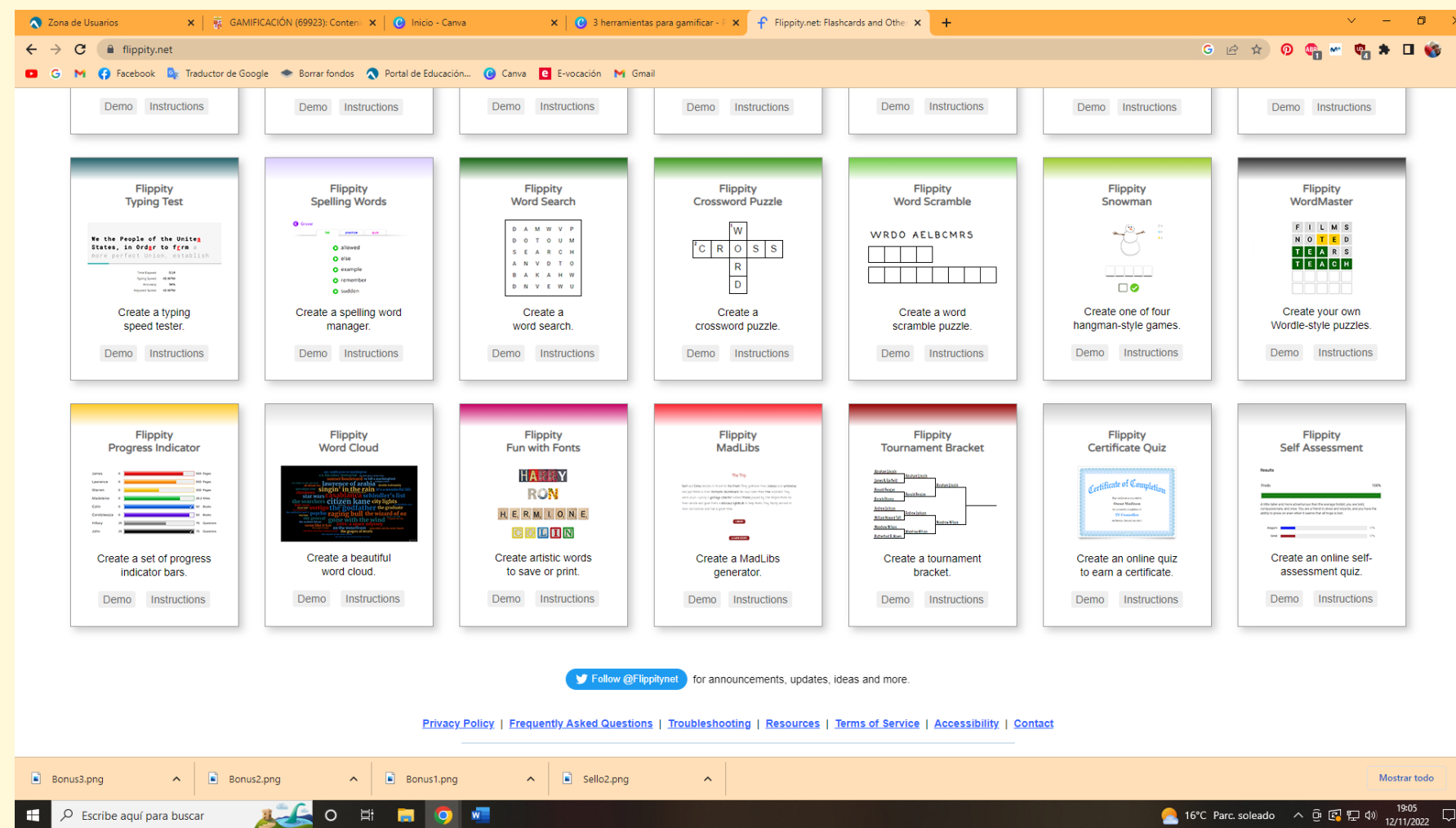




🔍 <https://www.flippity.net/>



Flippity permite crear muchísimo recursos, cuenta con un total de 28 opciones que nos ofrecen muchísimas opciones para poner en práctica en el aula y trabajar los contenidos de forma divertida y lúdica.



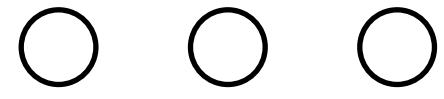
## VENTAJAS

- ✓ En una misma aplicación tenemos disponibles muchos recursos.
- ✓ Los recursos que se crean y se editan se guardan en nuestra cuenta de google.

## INCONVENIENTES

- ✗ Solo está en inglés, por lo que si no se domina este idioma puede resultar complicado leer las instrucciones que acompañan a cada recurso.
- ✗ El proceso de guardar las hojas de cálculo de forma que sirvan para crear los recursos no es sencilla y da error varias veces.

flippity

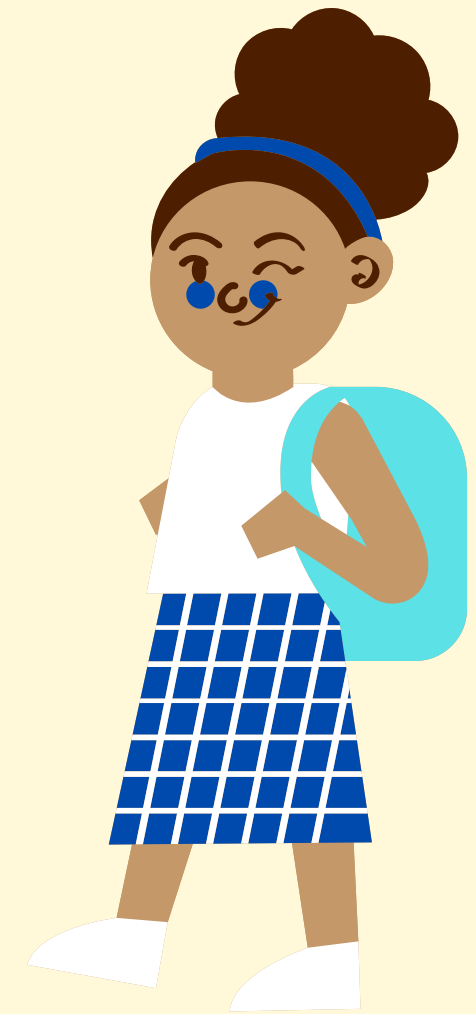


<https://quizlet.com/latest>



3

QUIZLET





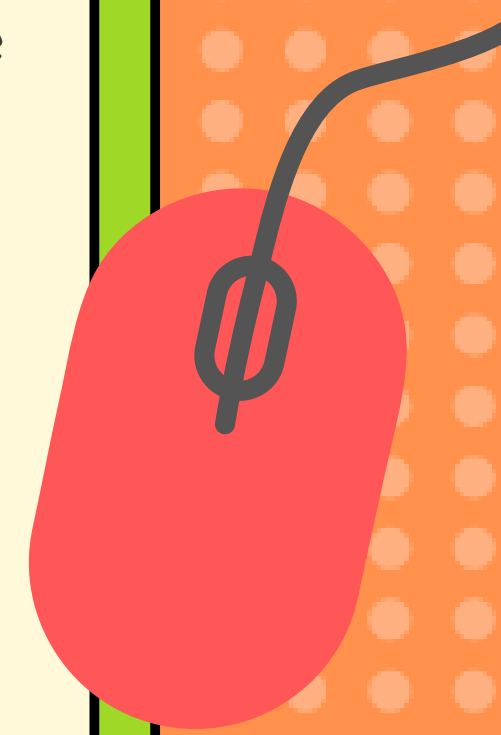
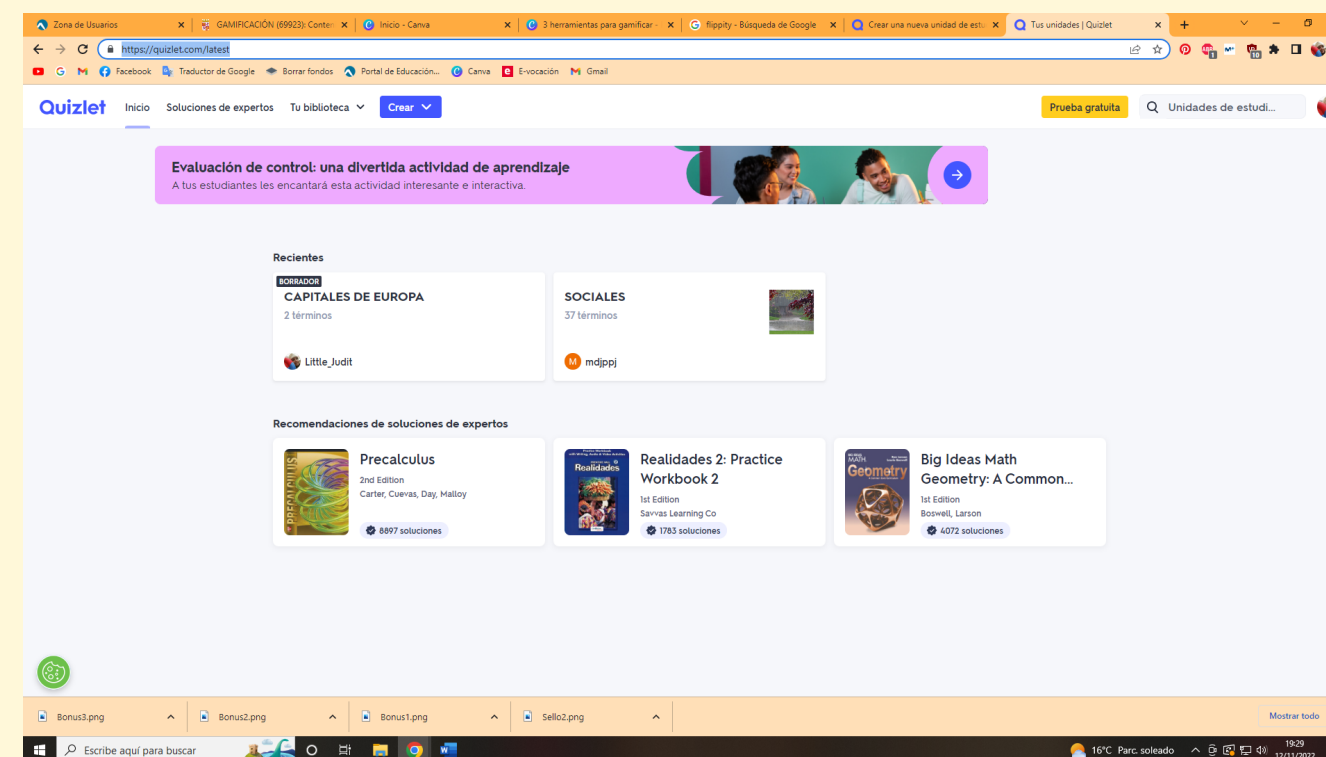
🔍 <https://quizlet.com/latest>



# MI EXPERIENCIA CON QUIZLET

Tampoco conocía esta aplicación hasta la realización de este curso, pero me pareció interesante el hecho de que facilite el estudio a los alumnos, ya que es un punto débil entre mi alumnado.

Quizlet permite crear una clase y, dentro de esta clase, crear unidades de estudio tanto por parte del maestro como por parte de los alumnos, hecho que me parece interesante para trabajar de forma colaborativa.

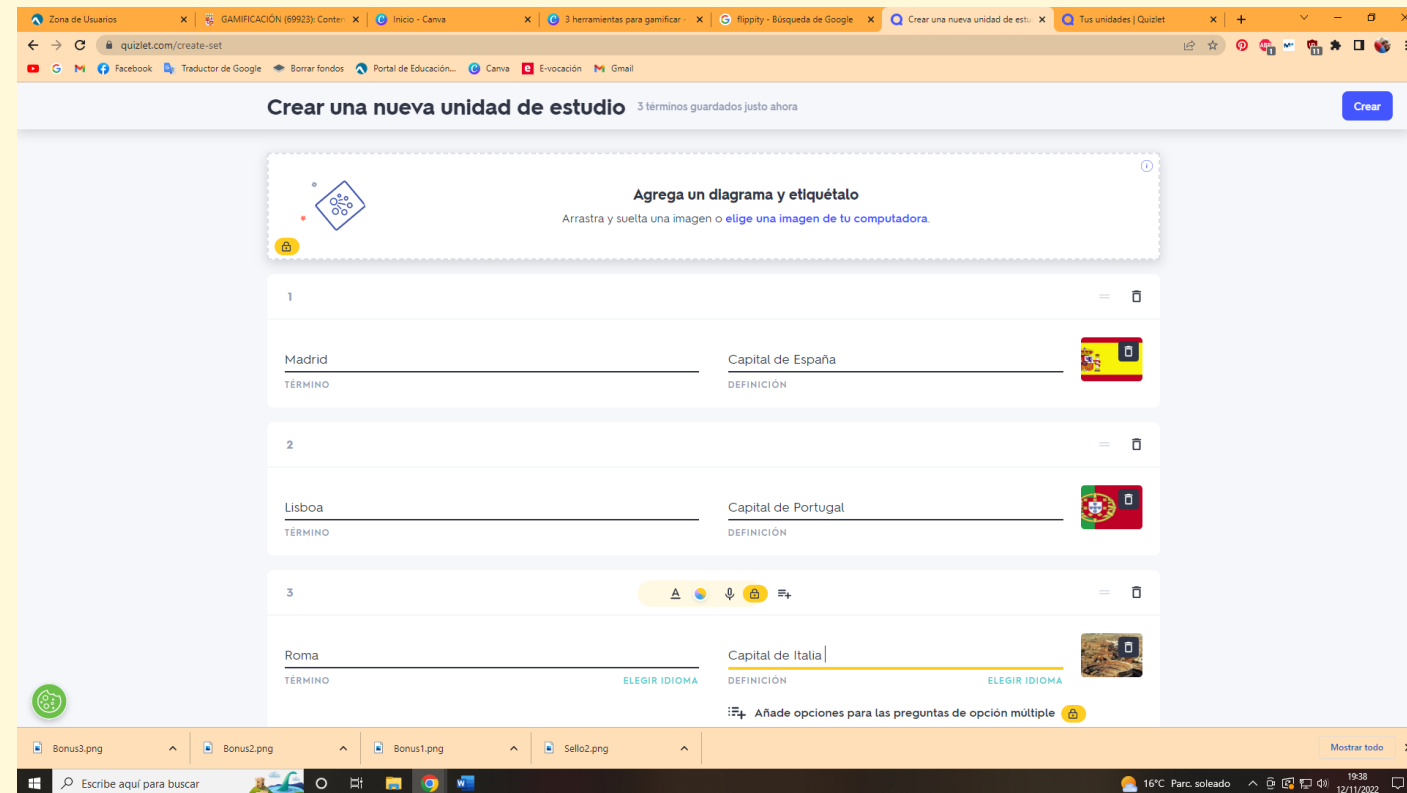




🔍 <https://quizlet.com/latest>



El funcionamiento es también sencillo e intuitivo, me ha recordado bastante al funcionamiento de Kahoot en cuanto a la introducción de los datos.



Se introducen los términos y la definición correspondiente, también permite incluir una imagen para cada parámetro.

#### Actividad de autoestudio

Fichas

Aprender

Probar

Combinar

Una vez creada la unidad, esta herramienta permite crear diferentes modalidades de juego para repasar los contenidos introducidos.

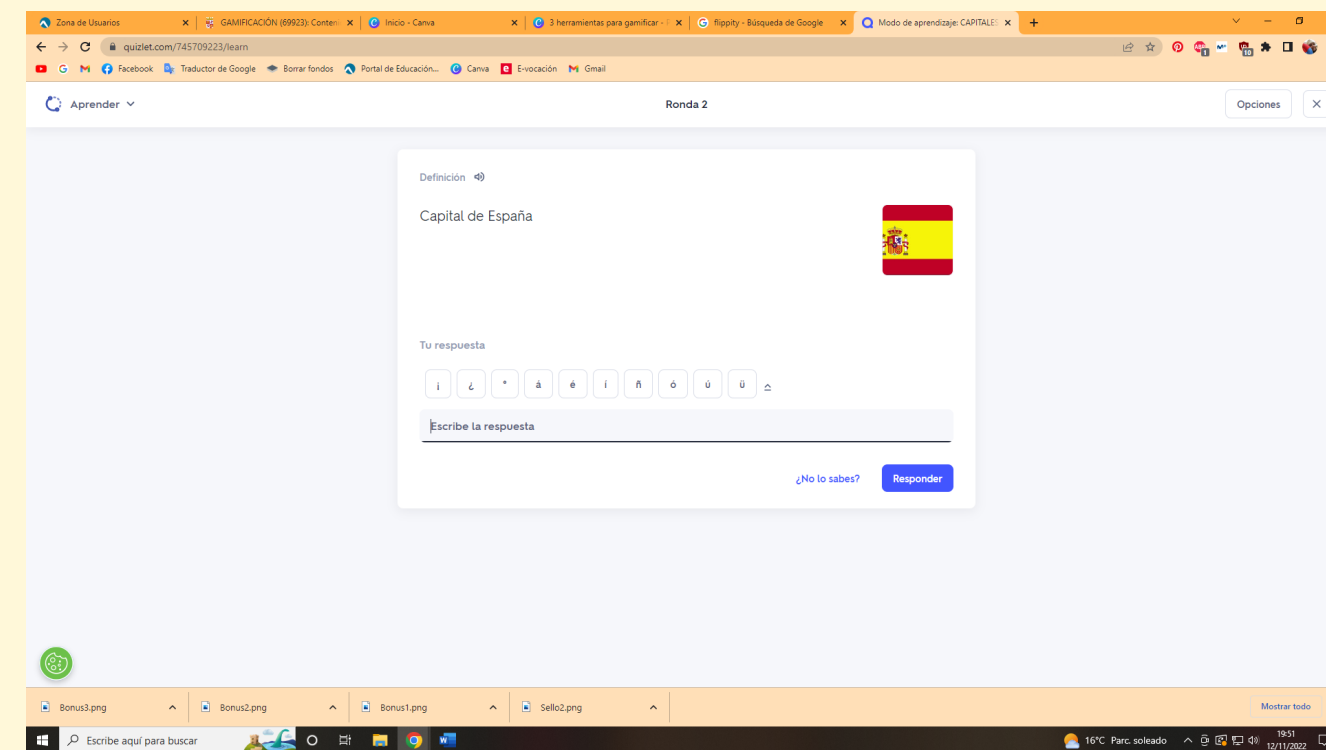
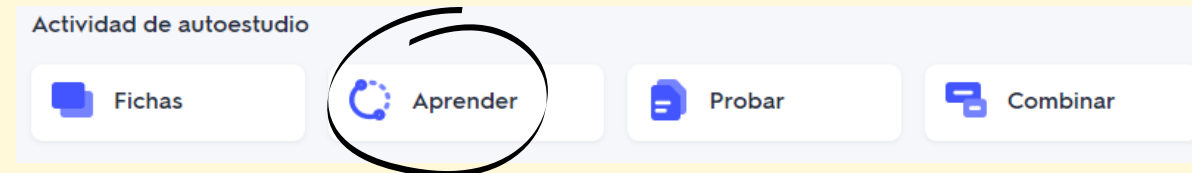
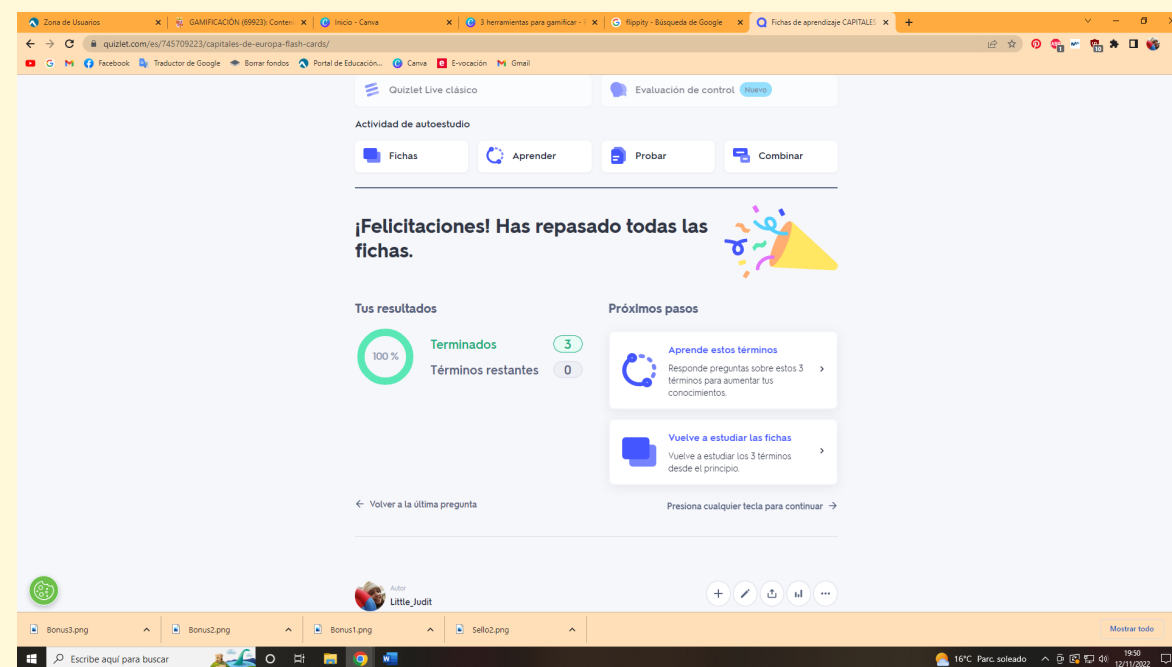




🔍 <https://quizlet.com/latest>



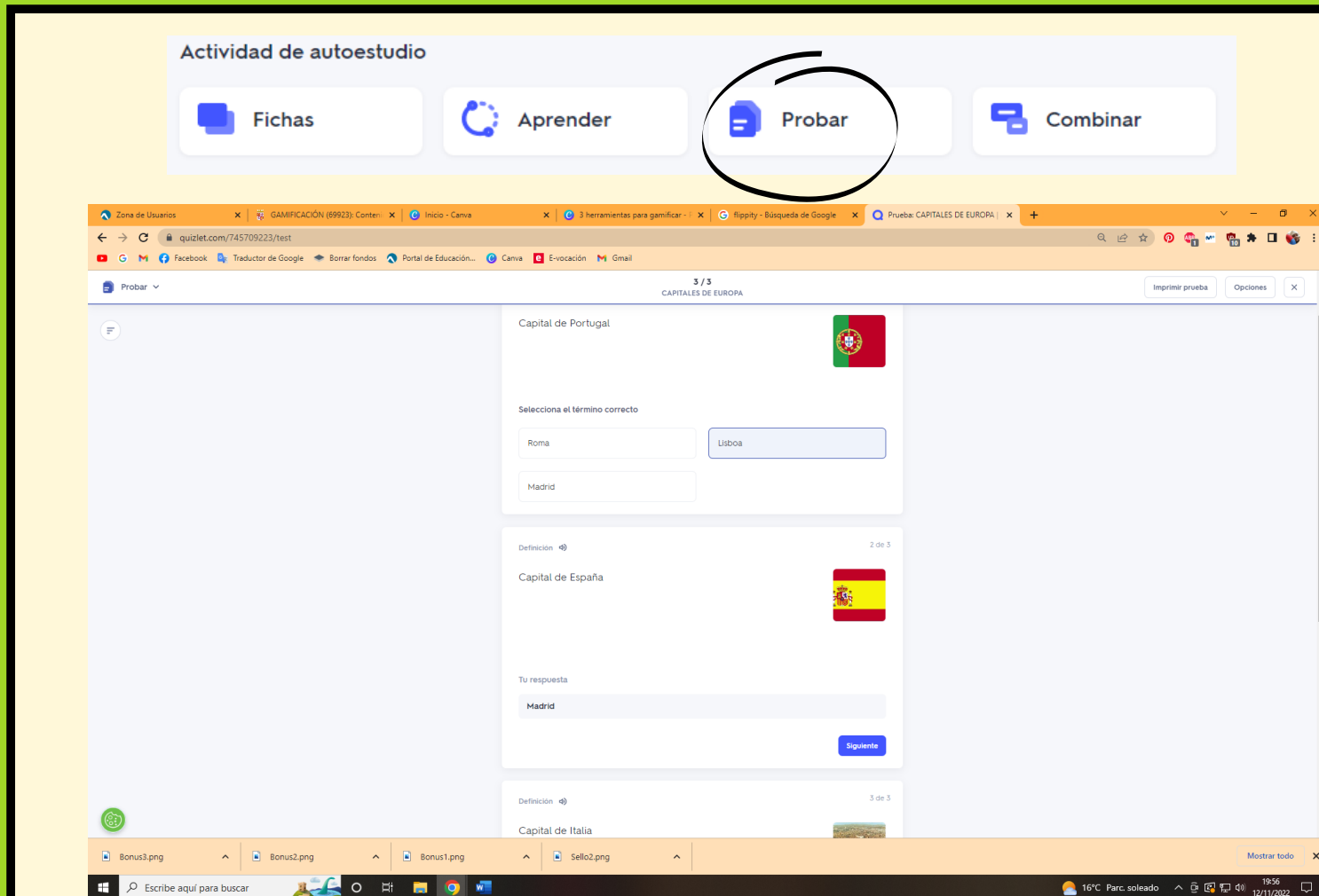
Lo idea es empezar estudiando las fichas, es decir, aprendiendo los contenidos con los que vamos a jugar a continuación.



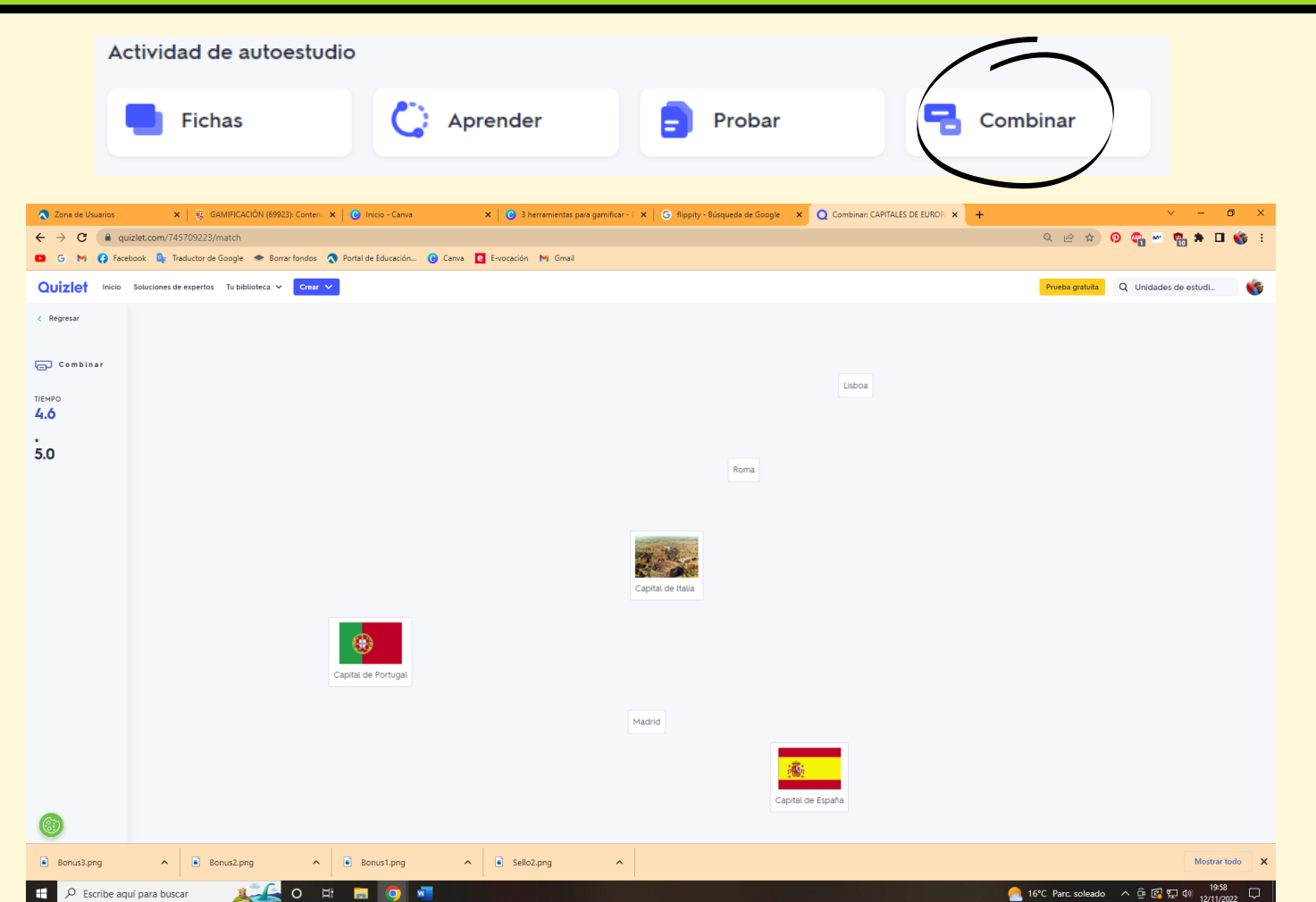
En la modalidad "aprender" se deben escribir las respuestas, mostrándose las opciones de una en una.



🔍 <https://quizlet.com/latest>



En la modalidad "probar" aparecen todos los contenidos en una página, como si fuera un examen. Las respuestas pueden ser escritas o de selección.



En la modalidad "combinar" hay que relacionar la definición con el término correspondiente.

## VENTAJAS



- ✓ Resulta muy sencillo crear las unidades.
- ✓ Permite crear las unidades por cualquier miembro que forme parte del aula, fomentando así el trabajo cooperativo.

## INCONVENIENTES



- ✗ La opción "probar" solo permite usarse una vez en la modalidad gratuita, igual que la opción para ver el avance de clase.
- ✗ Los juegos que se plantean son siempre los mismos, lo que puede llegar a ser aburrido para los alumnos.

Quizlet