


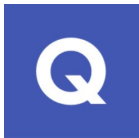





















Herramientas de gamificación

Material desarrollado por el equipo docente del Anillo Digital Docente de la Universidad de Zaragoza

Kahoot		Herramienta gratuita que permite crear cuestionarios y juegos de preguntas de forma muy intuitiva. También es posible insertar fragmentos de video desde YouTube. Contiene rankings, scoreboards, pódium que dan lugar a la competición. Es posible desarrollar cuestionarios homeworks.
Socrative		Permite la creación de cuestionarios que los estudiantes responden en tiempo real desde sus dispositivos móviles. Proporciona resultados en tabla, de forma que puede emplearse como forma evaluación.
Quizizz		Herramienta online gratuita que permite crear cuestionarios multijugador. El modo de operación, ranking, pódium, scoreboard es muy similar al Kahoot. Es posible desarrollar cuestionarios homeworks.
Quizlet		Esta herramienta permite diseñar tarjetas "flashcards" en las que se combinan imágenes y texto. Dispone de app móvil. Con ellas podemos ayudar a los estudiantes a fijar y repasar conceptos de la asignatura o bien evaluar los conocimientos adquiridos sobre la materia, siempre desde un enfoque lúdico.
Trivinet		Similar al popular juego de Trivial pero de forma online. Es posible configurar una serie de preguntas y respuestas. A través de diferentes preguntas, se pueden crear competiciones en el aula para que los alumnos demuestren sus conocimientos haciendo así la clase muy interesante y dinámica.
Genially		Es una herramienta versátil pensada para gamificar el aula a través del uso de diferentes contenidos y opciones disponibles. Permite crear presentaciones, infografías, póster, juegos, imágenes, etc. desde escape-room a un trivial de forma muy sencilla.
EDpuzzle		Herramienta que permite insertar cuestiones (verdadero/falso, elección múltiple, preguntas abiertas) dentro de un video. Sirve para verificar si los estudiantes han leído y comprendido el contenido mostrado. Indica el seguimiento del estudiante.
Slido		Plataforma para gestionar diferentes preguntas de reuniones o eventos. Puede utilizarse para conocer la opinión de los estudiantes.

<p>Exelearning</p>		<p>Software libre y gratuito para la creación de contenidos didácticos, permite crear cuestionarios interactivos con diferentes tipos de opciones.</p>
<p>Symbaloo lesson-Plans</p>		<p>Herramienta online gratuita que permite organizar enlaces con botones. La opción Lesson-Plans permite el desarrollo de itinerarios de aprendizaje. Es posible configurar videos, preguntas respuestas, actividades de lectura, etc. al mismo tiempo que el alumno va avanzando en el tablero de juego.</p>
<p>ClassMarker</p>		<p>Herramienta para el desarrollo de cuestionarios. Esta más pensada para la evaluación, aunque también puede ser empleada en gamificación.</p>
<p>Plickers</p>		<p>Aplicación para plantear cuestionarios sin necesidad de utilizar dispositivos en el aula. Los estudiantes responden haciendo uso de las tarjetas con códigos en la posición correcta. El docente simplemente necesita enfocar y escanear con el móvil del docente</p>
<p>JeoQuiz</p>		<p>Herramienta Flash gratuita que permite elaborar e implementar cuestionarios atractivos en clase de forma divertida. El juego consiste en ir destapando los diferentes paneles. Para incorporar las preguntas en el tablero hay que desarrollar un cuestionario Hot-Potatoes.</p>
<p>EducaPlay</p>		<p>Plataforma que permite el desarrollo de gran cantidad de actividades educativas multimedia interactivas. Existen muchos recursos y juegos educativos para compartir. Crucigrama, Sopa de letras, Relacionar, Test, Completar, Ordenar, VideoQuiz, etc.</p>
<p>Mentimeter</p>		<p>Es una herramienta de encuestas online que permite desarrollar cuestionarios, encuestas, preguntas, etc. con objeto de interactuar con los estudiantes. Los resultados se pueden mostrar en la pantalla en tiempo real. Los alumnos votan, puntúan o seleccionan la respuesta adecuada utilizando los dispositivos móviles.</p>
<p>TurningPoint</p>		<p>Complemento para PowerPoint que facilita la incorporación de cuestiones en las diapositivas de una presentación. El alumno utiliza su dispositivo móvil para responder a las preguntas. Al mismo tiempo proporciona al docente los resultados de aprendizaje.</p>
<p>Vevox</p>		<p>Complemento para PowerPoint que permite crear y desarrollar diferentes preguntas y respuestas dentro de las diapositivas. Este recurso se puede utilizar en clase, conferencias, seminarios, etc. donde las cuestiones se encuentra integradas dentro de la presentación.</p>

<p>Nearpod</p>		<p>Herramienta que fomenta la participación de los estudiantes, permite evaluar a los alumnos a través de los contenidos virtuales. El profesor importa los materiales, sondeos, cuestionarios, actividades para el posterior desarrollo de los estudiantes mediante sus dispositivos móviles. La versión gratuita posee capacidad limitada.</p>
<p>Insignias Moodle</p>		<p>Herramienta que permite asignar insignias a los estudiantes, cuando alcanzan una serie de logros, en función de lo que ha programado el docente. Las insignias pueden actuar como motivadores del aprendizaje, y así reducir la tasa de abandono.</p>
<p>FlipGrid</p>		<p>Plataforma que permite la grabación de pequeños videos de discusión. El docente propone una discusión al publicar un tema y los estudiantes graban pequeños videos de respuesta que suben a la plataforma, visualizan, reaccionan y responden. Fomenta la motivación y la interactividad de los estudiantes.</p>
<p>H5p</p>		<p>Recurso gratuito que permite crear contenido multimedia interactivo, cuestionarios Q&A, video interactivos, etc. Las actividades pueden usar el banco de contenidos de Moodle (previa instalación de librerías) o utilizar la web h5p.com para utilizar los contenidos desarrollados.</p>
<p>Pear Deck</p>		<p>Este recurso permite crear presentaciones interactivas o añadir un cierto grado de interactividad a otras. Los estudiantes pueden interactuar a través de diversas preguntas (elección múltiple, verdadero/falso, respuesta libre, arrastrar objetos, etc.). De este modo, es posible presentar contenidos obteniendo un <i>feedback</i> inmediato</p>
<p>Poll Everywhere</p>		<p>Herramienta gratuita y fácil de utilizar. El docente puede proponer preguntas para que los alumnos interactúen con sus dispositivos móviles de forma anónima. El docente genera una encuesta (cuestionario) y proporciona a los estudiantes el enlace o QR-Code para que respondan</p>
<p>Minecraft Education</p>		<p>Esta plataforma es la versión educativa del videojuego Minecraft y promueve el aprendizaje creativo. La herramienta está diseñada para involucrar a los alumnos y desarrollar experiencias de aprendizaje basado en juegos (<i>Game-based Learning</i>). Minecraft ofrece un escenario virtual en el que llevar a cabo experiencias de enseñanza-aprendizaje.</p>