

CURSO METODOLOGÍA STEAM & LECTOESCRITURA



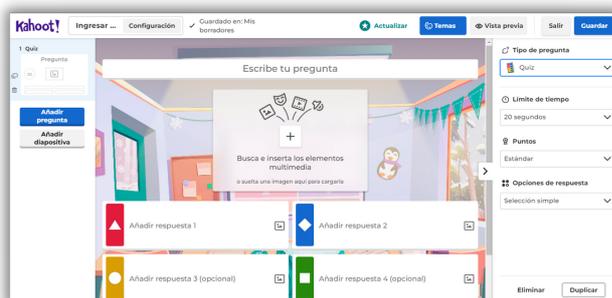
SESIÓN 5

EVALUACIÓN CON TIC: KAHOOT, LIVEWORKSHEET,
SOCRATIVE Y QUIZZZ.



KAHOOT

- Recurso para crear un concurso de preguntas y respuestas múltiples.
- Una buena herramienta para hacer gamificación en el aula.
- Es necesario una pantalla o panel digital para proyectar las preguntas y respuestas (profesor) y tablets para los alumnos a modo de mando.
- Existen kahoot ya creados por otros usuarios o podemos crear nuestro propio kahoot (lo más recomendable).
- Pasos:
 - 1º Entra en la página web www.kahoot.com
 - 2º Pincha en el botón verde Registrarse si todavía no tienes una cuenta.
 - 3º Elige tu tipo de cuenta: Profesor.
 - 4º Describe tu lugar de trabajo: Escuela.
 - 5º Crear una cuenta: mail + contraseña.
 - 6º Inicia sesión con tu usuario (mail) y contraseña.
- Podemos usar Kahoots ya diseñados: ver sección "*Descubre*" y en el buscador escribe el contenido que quieras trabajar, por ejemplo Relieve de España.
- También podemos crear nuestro propio Kahoot:
 - 1º Pincha en el botón "Crear" (está en la esquina superior derecha) para crear un nuevo juego.
 - 2º Selecciona la opción "*Kahoot*".
 - 3º Selecciona la opción "*Crear*".
 - 4º Diseña las preguntas y respuestas. Puedes añadir imágenes como pista.
 - En la parte de la derecha encontrarás diferentes ajustes:
 - Tipo de pregunta: Quiz (preguntas con 4 respuestas) o pregunta de verdadero-falso.
 - Limite de tiempo: tiempo que tiene el alumnado para responder a las preguntas. Podemos elegir ente 5 segundos y 4 minutos, lo ideal es 20-30 segundos.
 - Puntos: podemos elegir si concedemos a esa pregunta la cantidad normal de puntos, doble de puntos (si es una pregunta importante o más difícil) o ningún punto.
 - 5º. Ve añadiendo preguntas. Para ello, pincha en el botón "Añadir Pregunta" (está en la parte de la izquierda).
- Inicio del juego: Pinchamos en el botón "Empezar". Seleccionamos el modo clásico. El alumnado entrará en la web www.kahoot.it o desde la APP de Kahoot. Ingresará el nº pin del juego.



Tutorial
Crea un Kahoot paso a paso.



LIVEWORKSHEETS

- LiveWorksheets es una herramienta gratuita que permite crear planes de aprendizaje interactivos en formato PDF.
- Sirve para transformar las tradicionales fichas en papel (doc, pdf, jpg, png...) en un ejercicio interactivo y autocorrectivo llamado "fichas interactivas". Los alumnos pueden completarlos en línea y enviar sus respuestas al profesor.
- Ventajas:
 - Crear fichas interactivas de manera sencilla.
 - Crear cuadernos interactivos personalizados de hasta 1000 fichas.
 - Realizar tareas desde casa.
 - Enviar autocorrección a profesores.
 - Actividades dinámicas de unir con flechas, arrastrar y soltar.
 - Comprobar las respuestas de los alumnos al instante.
 - Permite formatos DOCX, PDF, JPG y PNG.
 - Muchas de las fichas son descargables en PDF. Se pueden descargar hasta 10 fichas diarias.
- Pasos:
 - 1º Entra en google y busca LiveWorksheets
 - 2º Pincha en el botón verde Registrarse si todavía no tienes una cuenta.
 - 3º Elige tu tipo de cuenta: Profesor.
 - 4º Describe tu lugar de trabajo: Escuela.
 - 5º Crear una cuenta: mail + contraseña.
 - 6º Inicia sesión con tu usuario (mail) y contraseña.
- Creación de una ficha interactiva.
 - Paso 1. Crea tu ficha con Canva o Escanéa una ficha que tengas en formato papel.
 - Paso 2. Sube tu ficha en formato Docx, Pdf, Jpg o Png.
 - Paso 3. Pincha en el botón Enviar
 - Paso 4. Para escribir las respuestas de la ficha pincha en Editar (en la parte de arriba encontrarás una serie de botones, el botón de editar es el de la izquierda).
 - Paso 5. Cuando tengamos escritas todas las respuestas damos a guardar (tercer botón empezando por la izquierda).
 - Paso 6. Si queremos ver la ficha como la vería el alumno, pincharíamos en el segundo botón empezando por la izquierda).
 - Paso 7. Opción de compartir la ficha con otros profesores o dejarla en privado.
 - Paso 8. Rellena el formulario de la ficha: Nombre de la ficha, asignatura, curso, descripción, etc.
 - Paso 9. Damos a Guardar.
 - Paso 10. Nos saldrá un enlace a la ficha que hemos creado. Tenemos la opción de compartir el enlace de la ficha, guardar en Mis Cuadernos o insertar en un blog.
 - Paso 11. Para realizar la ficha, el alumnado entrará con su usuario y contraseña o mediante el enlace que hemos obtenido.
 - Paso 12. Cuando el alumno/a termine de completar la ficha, daría en Terminado.
 - Paso 13. Al alumnado les saldrá dos opciones:
 - Comprobar mis respuestas.
 - Enviar mis respuestas a mi profesor.
 - Paso 14. Al alumno/a le saldrá la calificación que ha obtenido.

Tutorial
Crear Liveworksheets paso a paso.



SOCRATIVE

- Esta aplicación busca motivar a los estudiantes y aumentar su participación en el aula.
- Caracterizada por su sencillo funcionamiento, ayuda además a adaptar las clases al nivel del alumnado.
- Aplicación gratuita que permite al docente motivar a los estudiantes a participar en el aula y realizar un seguimiento de su evolución mediante pruebas de tipo test, evaluaciones u otras actividades.
- Compatible con cualquier dispositivo (PC o tablet).
- Una de sus ventajas es que los estudiantes no tienen que crearse un perfil personal para poder usar la aplicación; con que el profesor tenga el suyo, ligado a una cuenta de correo electrónico, será suficiente.
- Pasos:
 - Paso 1. Para empezar a utilizar Socrative hay que crear un 'Room' (o habitación) para cada clase, pudiendo incluir hasta 50 estudiantes en cada uno.
 - Paso 2. Los alumnos deberán acceder haciendo clic en 'Student login': solo necesitarán el nombre de la sala.
 - Paso 3. Cuando hayan entrado, podrán participar en todas las actividades que lance el profesor hasta que cierren sesión.
 - Paso 4. En cuanto a las actividades disponibles en la app, se ofrecen múltiples opciones:
 - Quiz (cuestionario).
 - Space Race (cuestionario con cuenta atrás).
 - Exit Ticket (cuestionario con ranking de resultados).
 - Paso 5. El tipo de respuestas también se puede elegir entre:
 - Multiple Choice (respuesta múltiple).
 - True or False (verdadero o falso).
 - Short Answer (respuesta corta).
 - Paso 6. El docente podrá ir viendo en directo las respuestas de los estudiantes y, al terminar la prueba, podrá revisarlas en un informe que se almacena en la propia aplicación. De esta forma, verá el progreso académico de cada alumno de forma individual, así como ver las preguntas que respuestas incorrectas han tenido en toda la clase para poder volver a repasar el contenido si lo cree oportuno.

Tutorial
Socrative paso a paso.



QUIZZZ

- Quizizz es una herramienta de gamificación que permite evaluar a los estudiantes mientras se divierten.
- Similar a Kahoot.
- Ofrece la posibilidad de crear cuestionarios de distintos tipos, para diferentes materias y niveles educativos, o hacer uso de los que ya han creado otros docentes dentro de la plataforma.
- Tipos de cuestionarios que están disponibles para crear en la herramienta: Respuesta múltiple, casilla de verificación, completar el espacio en blanco, respuesta abierta y encuesta.
-

Tutorial
Quizizz paso a paso.

