

Mantener la motivación durante una evaluación inicial

El presente documento ha sido elaborado por:

- Alfredo Álvarez Barrio. Profesor de Matemáticas en IES Adaja. Arévalo (Ávila).

Introducción

En cualquier proceso de enseñanza-aprendizaje, el docente debe ser conocedor de los conocimientos, habilidades y destrezas que los alumnos van adquiriendo día a día; es decir, debe evaluar a los alumnos.

En muchos manuales se coincide en que dicha evaluación no debe reducirse a la simple asignación de un valor numérico (calificación), sino a la toma de diferentes datos, y en diferentes momentos. Teniendo en cuenta el momento en el que se toma dicha información, normalmente la evaluación se divide en:

- Evaluación inicial. El docente, mediante una ronda de preguntas, pruebas escritas u otro tipo de actividades, se hace conocedor de los conocimientos o ideas que los alumnos disponen antes de comenzar la unidad didáctica.
- Evaluación formativa. El docente, mediante la observación diaria, la revisión de los cuadernos de clase, preguntas diarias a los alumnos, etc., se hace conocedor de los conocimientos o ideas que los alumnos van adquiriendo en las diferentes sesiones.
- Evaluación final o sumativa. El docente, mediante una prueba escrita u oral, o mediante una prueba o trabajo grupal, se hace conocedor de los conocimientos o ideas que los alumnos han adquirido finalmente.

Objetivo

En la presente actividad, se propone la utilización de la herramienta **Kahoot!** para introducir el bloque de contenidos de Álgebra a los alumnos de 1º de ESO. También se pretenderá comprobar en qué grado los alumnos son capaces de ir deduciendo contenidos similares a partir de la introducción del docente.

La elección de la herramienta Kahoot! no es casual. Se ha optado por ella buscando un mayor interés del alumno por ser una actividad novedosa, por requerir la utilización de una herramienta TIC, por disponer de ese componente *competitivo* que le otorga. Además, el limitar un tiempo determinado a la resolución de cada pregunta, hace que los alumnos no puedan distraerse ya que estarían perdiendo tiempo; su tiempo.

Ubicación en el currículo

Cualquier actividad que se programe debe ir encaminada a trabajar unos contenidos incluidos en el currículo (ORDEN 362/2015 del BOCyL). En este caso en particular, se trabajarán los siguientes contenidos, correspondientes al bloque 2. *Números y Álgebra*:

Contenidos	Criterios de Evaluación	Estándares de Aprendizaje Evaluables
Iniciación al lenguaje algebraico. Traducción de expresiones del lenguaje cotidiano, que representen situaciones reales, al algebraico y viceversa. Valor numérico de una expresión algebraica.	6. Analizar procesos numéricos cambiantes, identificando los patrones y leyes generales que los rigen, utilizando el lenguaje algebraico para expresarlos, comunicarlos, y realizar predicciones sobre su comportamiento al modificar las variables, y operar con expresiones algebraicas.	6.1. Describe situaciones o enunciados que dependen de cantidades variables o desconocidas y secuencias lógicas o regularidades, mediante expresiones algebraicas, y opera con ellas. 6.2. Identifica propiedades y leyes generales a partir del estudio de procesos numéricos recurrentes o cambiantes, las expresa mediante el lenguaje algebraico y las utiliza para hacer predicciones. 6.3. Utiliza las propiedades de las operaciones para transformar expresiones algebraicas.

Descripción de la actividad

En este caso, y ante la posibilidad de que en el centro educativo esté prohibida la utilización de los teléfonos móviles, haremos uso de las tablets que dispone el centro para utilizar en las aulas. Para ello, unos días antes será importante reservarlas para garantizar que podamos disponer de ellas.

Comenzamos la primera sesión en la que hablaremos de *Álgebra* introduciendo la materia, poniendo varios ejemplos y la utilidad de la misma. Repartimos las tablets e indicamos a los alumnos cómo deben proceder para comenzar la actividad.

En las próximas líneas se muestra lo que los alumnos irán viendo en las tablets, y cómo deben proceder.

Los alumnos deben introducir el PIN de la prueba, y elegir su nombre:



La aplicación muestra la pantalla inicial, con el título de la actividad:



A partir de ese momento, se irán sucediendo las preguntas que los alumnos deben responder:

Si ahora Luis tiene X años, ¿cuántos años tendrá Luis dentro de dos años?



Si Luis tiene X años y María Y años, ¿cuántos años tiene más Luis que María?



The image shows a Kahoot! quiz interface. At the top, a question asks: "Si Luis tiene X años y María Y años, ¿cuántos años tiene más Luis que María?". Below the question is a purple Kahoot! logo with a hand icon. On the left, a purple circle contains the number "16". On the right, a blue square contains the letter "S" and a score of "0" with the word "Answers" below it. At the bottom, there are four colored buttons representing answer choices: a red button with a white triangle and the text "X+Y", a blue button with a white diamond and the text "2x - Y", a yellow button with a white circle and the text "X-Y", and a green button with a white square and the text "No lo sé".