

La escuela de magia

Controla y evalúa los comentarios del alumnado, haz que creen preguntas para sus compañeros, y crea pruebas y concursos en grupo. Todo con una sola herramienta. Echa un vistazo al modo en el que David Ruiz lleva a cabo la evaluación formativa digital, que también han adoptado más docentes del centro.

Resumen

David Ruiz, profesor de primaria del CEIP Kantic@ Arroyo (España), ha creado una práctica integral para todo el centro educativo para hacer que los cuestionarios en línea sean aún más atractivos. Crea cuestionarios, recoge los comentarios del alumnado y organiza concursos gamificados. El profesorado de ese centro ha adoptado este método para supervisar al alumnado y personalizar el aprendizaje. Su última iniciativa es un concurso llamado «Escuela de Magia». La competición cuenta con una página web complementaria, en la que el alumnado puede seguir las puntuaciones del resto de grupos sobre temas como «el descubrimiento de América» o «los decimales en matemáticas», descargar contenidos de clase y seguir las últimas noticias sobre la clase. Te invitamos a que lo pruebes: motiva a tu alumnado, comprueba sus progresos, detecta los obstáculos personales y modifica tu enseñanza con la ayuda de este sencillo proceso.

Palabras clave

Cuestionario en línea, gamificación, inclusión, matemáticas, lenguaje



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

El apoyo de la Comisión Europea en la elaboración de esta publicación no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente la opinión de los autores. La Comisión Europea no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.

Ficha del proyecto	
País	España
Materia	Todas
Nivel de implementación	Intermedio
Herramienta de EFD	Cuestionarios en el aula
Objetivos	Aumentar la motivación del alumnado, supervisar sus progresos y hacer que sean conscientes de su evolución, detectar las debilidades y modificar el proceso en función de los resultados.
Prerrequisitos	Cuenta del docente en Quizizz, TTPD o un dispositivo por cada estudiante
Grupo etario objetivo	Educación secundaria elemental
Herramientas y recursos	Quizizz , ClassDojo
Duración	20 - 60 min. por cuestionario, adaptable

Contexto

Elegir la aplicación que mejor se adapte a tus necesidades

Las herramientas de evaluación formativa digital mejoran el aprendizaje y animan al alumnado a tener una actitud activa en clase. Sin embargo, cuando cada herramienta requiere un inicio de sesión y una instalación individual, puede complicar e interrumpir el



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

El apoyo de la Comisión Europea en la elaboración de esta publicación no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente la opinión de los autores. La Comisión Europea no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.

flujo de las actividades de clase. Algunas herramientas también son más adecuadas en contextos concretos; por ejemplo, el profesorado quizá prefiera una herramienta que se adapte a la práctica de autoaprendizaje en lugar de un cuestionario competitivo.

El **profesor David Ruiz** prepara cuestionarios para evaluar formativamente el progreso de su alumnado en casi todas las asignaturas que imparte. No crea los cuestionarios para calificar, sino para comprobar el nivel de comprensión del alumnado. Puede decidir modificar cualquier aspecto de la clase solo con comprobar de forma rápida los resultados.

Hay múltiples aplicaciones para crear cuestionarios: **Kahoot!**, **Quizlet**, **Socrative**, pero su preferida es **Quizizz**. Entre todas las herramientas digitales que **David** utiliza en el aula, esta es la más práctica y con la que más tiempo ahorra. Le deja tiempo para supervisar y planificar su enseñanza. La cantidad de datos individuales y de clase que ofrecen los informes es fundamental a la hora de llevar a cabo una evaluación formativa completa. Además, los datos se almacenan y organizan en la misma página.

Otras características:

- Los datos se pueden descargar o eliminar, si así lo solicita el alumnado.
- Puedes crear un conjunto de «memes» o dibujos personalizados que aparezcan después de cada respuesta correcta (o incorrecta) de los participantes (Figura 1).
- Puedes añadir imágenes, tanto en la pregunta como en las posibles respuestas, lo que te permite adaptarte un poco mejor a la diversidad de la clase.
- Puedes enviar los resultados al alumnado o a sus familiares en formato .pdf.
- Puedes eliminar el límite del tiempo de las respuestas. Muchos estudiantes se ponen nerviosos cuando tienen que responder con rapidez y lo hacen peor de lo que lo harían.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

El apoyo de la Comisión Europea en la elaboración de esta publicación no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente la opinión de los autores. La Comisión Europea no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.

- Puedes organizar los cuestionarios en grupos, para que sea más sencillo encontrarlos.

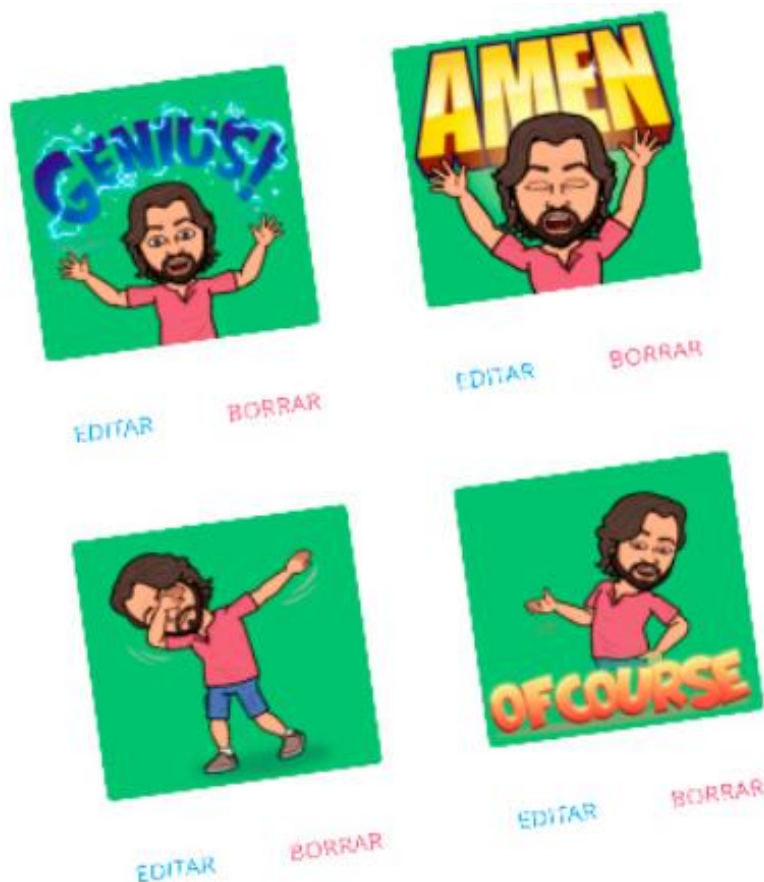


Figura 1 Algunos de los avatares que utiliza David como respuesta en sus mensajes

La actividad

Del individuo a todo el centro educativo

El profesor utiliza un avatar, que puede ayudar al alumnado a conectar con el profesor de forma más sencilla, especialmente en un entorno online. También utiliza memes en los comentarios del cuestionario y hace así referencia a elementos de la cultura popular que el alumnado adora.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

El apoyo de la Comisión Europea en la elaboración de esta publicación no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente la opinión de los autores. La Comisión Europea no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.

Otras veces, el alumnado completa los cuestionarios en equipos, como parte de un proyecto gamificado: [la Escuela de Magia Kantic@](#) (Figura 2). El concepto visual se basa en Harry Potter y la escuela de magia de Hogwarts, y esto hace que la competición sea muy atractiva. David y sus compañeros llevan a cabo la competición durante todo el curso.

Con los resultados que obtengan en cada prueba, ganan puntos para su «casa» (equipo) en la «Copa de las casas». El profesor David también utiliza [ClassDojo](#) para dar puntos a los estudiantes de forma individual por su buen comportamiento y sus logros.

En otras clases, es el propio alumnado (normalmente en equipos) quien elige y crea las preguntas de los cuestionarios sobre los temas en los que están trabajando.

Adaptar la dificultad

Los cuestionarios individuales pueden ayudar a detectar las debilidades en materias específicas (Figura 3). David no solo adapta las preguntas en función del nivel de conocimiento, sino también según las necesidades especiales, y esto hace que la clase sea más inclusiva. El alumnado con necesidades especiales puede hacer el examen al mismo tiempo que sus compañeros con preguntas o características diferentes, como más tiempo para responder, imágenes en las respuestas, menos preguntas o menos opciones de respuesta, según su adaptación curricular. De esta forma, no sienten que están haciendo un examen diferente al de sus compañeros.

Cuando la clase domina a la perfección un concepto o habilidad, el profesor David añade actividades de mayor dificultad y más elaboradas relacionadas con ese concepto. Si la clase en general (o parte del alumnado) no ha comprendido suficientemente un contenido, propone actividades de refuerzo o nuevas explicaciones mediante otras vías (vídeos, mapas mentales, explicaciones de otros profesionales, etc.). A veces pide a otros alumnos que ayuden a sus compañeros, y eso es una buena forma de aumentar la colaboración y la acción del alumnado.





Figura 2 La página principal de la Escuela de Magia. El sitio web contiene avisos de clase e información sobre las reglas de la competición de la Copa de las casas y enlaces a cuestionarios y actividades.

Aprendizaje a distancia y combinado

Este escenario podría implementarse tanto en línea como en contextos híbridos y combinados. En este caso, se recomienda utilizar los cuestionarios como tareas para hacer en casa, para que el alumnado pueda completar los cuestionarios a su propio ritmo. El profesor tiene acceso a los resultados del alumnado y puede personalizar de forma sencilla su aprendizaje en función de su rendimiento. También puede llevarse a cabo cuestionarios en directo en cualquiera de estos escenarios, si el alumnado tiene un buen ancho de banda y acceso a Internet.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

El apoyo de la Comisión Europea en la elaboración de esta publicación no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente la opinión de los autores. La Comisión Europea no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.

Resultados y lecciones aprendidas

Al final, las familias se han implicado en las competencias. Han acompañado a los equipos para ayudarles a completar sus pruebas. David también compartió esta actividad con todo el profesorado del [CEIP Kantic@ Arroyo](#) y la mayoría de ellos utiliza esta herramienta a su manera.

La Escuela de Magia es una práctica de EFD relativamente sencilla que combina muchos elementos: autoevaluación (el alumnado se evalúa a sí mismo), cocreación (el alumnado crea preguntas del cuestionario para sus compañeros) y evaluación adaptativa (las preguntas se basan en el nivel del alumnado y en sus necesidades especiales). La idea de un concurso de final de curso también puede ser una buena manera de que el alumnado repase parte del temario de vez en cuando.

¿Quieres más información? Puedes echar un vistazo a [este artículo](#) en español.

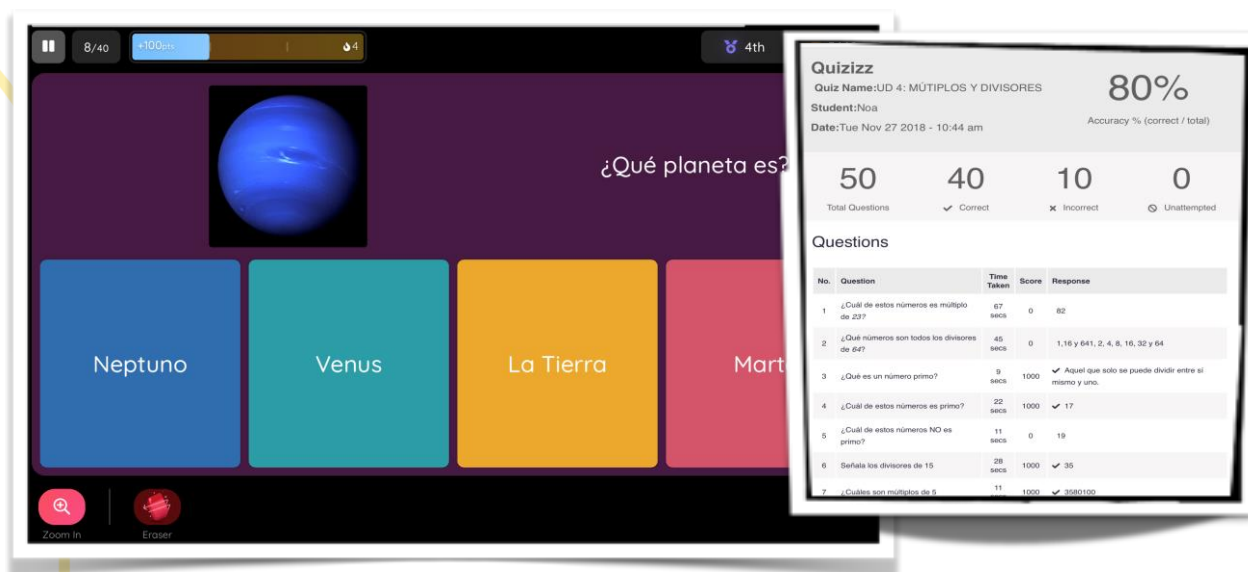


Figura 3 Un ejemplo de una pregunta sobre el sistema solar de Quizizz y del informe que genera Quizizz.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

El apoyo de la Comisión Europea en la elaboración de esta publicación no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente la opinión de los autores. La Comisión Europea no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.