

Seguimiento con herramientas TIC

Descubre cómo se utilizan tres herramientas de cuestionarios en línea en diferentes contextos en este escenario didáctico.

Resumen

La profesora Saray utiliza múltiples herramientas de cuestionarios en línea. Algunas son más convenientes para el trabajo colaborativo en el aula, ya que permiten comprobar los conceptos erróneos para abordarlos en un debate en el aula. Otras son adecuadas para la autoevaluación y la práctica. Con los datos que recopila en los cuestionarios, la profesora Saray hace una evaluación formativa para tomar decisiones mejor informadas para adaptar sus lecciones. También comprende mejor al alumnado y eso le ayuda a la hora de calificarlos al final de la lección.

Palabras clave

Encuesta en el aula, competición, trabajo en equipo, colaboración, cuestionario en línea, evaluación sumativa, autoevaluación

Ficha del proyecto	
País	España
Materia	Ciencias sociales
Nivel de implementación	Fácil
Herramienta de EFD	Encuesta en el aula



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.

Objetivos	Utilizar cuestionarios en línea para comprobar la comprensión del alumnado y para orientar y adaptar los debates en el aula
Prerrequisitos	Cuenta en herramientas de EFD, un dispositivo por cada estudiante
Grupo etario objetivo	11 – 12
Herramientas y recursos	Kahoot , Plickers , Quizizz ,
Duración	2 sesiones o menos

Contexto

Mejor preparado, mejor informado

El profesorado que lleva a cabo una evaluación formativa periódica puede ayudar al alumnado a prepararse mejor para la evaluación sumativa. El profesorado también puede comprender mejor la habilidad, el comportamiento y la comprensión del alumnado y tomar decisiones mejor informadas, ya sea a la hora de adaptar sus clases o al llevar a cabo una evaluación sumativa.

La **profesora Saray Herrero**, del [Ceip Río Arlanzon](#) de Burgos, utiliza herramientas de cuestionarios como [Kahoot](#) y [Quizizz](#). Utiliza Kahoot cuando quiere una actividad más competitiva y muestra la pregunta en la pizarra digital del aula. En cambio, utiliza [Quizizz](#) cuando quiere que el alumnado practique de forma individual. En la pizarra digital de la profesora solo se muestran los resultados.

Objetivos pedagógicos

Estos son los objetivos pedagógicos:

- Comprobar la comprensión y la habilidad del alumnado y verificar su aprendizaje.
- Implementar los contenidos en diferentes contextos.



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.

- Desarrollar la competencia de aprender a aprender, es decir, la habilidad de iniciar, organizar y persistir en el aprendizaje.
- Desarrollar competencias digitales y concienciación cultural.
- La capacidad de motivarse para aprender. Esto depende de que se genere curiosidad y necesidad de aprender, para que el alumnado se sienta protagonista del proceso.

Herramientas diferentes para casos diferentes

Lo ideal es que cada estudiante tenga su propio dispositivo. En el centro educativo de Saray, el alumnado trae un pequeño ordenador portátil en vez de libros de texto a partir de 4º de primaria. Si esto no fuera posible, la actividad podría adaptarse. Por ejemplo, el profesor puede pedir al alumnado que se divida en equipos.

Saray Herrero utiliza encuestas en el aula para comprobar, mediante el seguimiento de los resultados, el grado de comprensión que tiene el alumnado sobre un tema concreto para adaptar los debates en el aula y los próximos temas en función de sus necesidades.

La **profesora Saray** dice que «Si trabajamos en grupos, el alumnado se enfrentará a otra dificultad añadida, ya que deberá ponerse de acuerdo en poco tiempo sobre su respuesta». Esto crea una ocasión para practicar el trabajo en equipo, en el que tendrán que explicar su opinión al resto del equipo y persuadirlos. Tendrán que mantener una comunicación continua.

Otra opción es [Plickers](#), una herramienta con dispositivo de marcación para el aula que no requiere que el alumnado utilice un dispositivo digital; sino que lo único necesario es un proyector para el dispositivo de la profesora y códigos QR para el alumnado. La pregunta y las posibles respuestas aparecen en la pizarra digital y el alumnado responde a través de una tarjeta de códigos QR que debe girar según la respuesta elegida.



La actividad

Prehistoria e historia

La **profesora Saray** utiliza esta práctica en ciencias sociales, concretamente en **prehistoria e historia**. Normalmente, divide sus clases en dos sesiones, en un aula de 25 estudiantes.

En la primera sesión, empieza con una evaluación formativa con algunas preguntas cortas y abiertas que publica en [ClassDojo](#). Escribe estas preguntas en ClassDojo antes de la lección, para que el alumno se prepare para la clase. El alumnado gana puntos para sus avatares según sus respuestas y su comportamiento en clase (**Figura 1**). Esto motiva al alumnado, que trata de aumentar tanto sus puntos individuales como los de su equipo. Además, esta herramienta permite al profesorado seleccionar al azar a un alumno o alumna para que diga su respuesta, lo que ayuda a mantener la atención de toda la clase.

Adaptar la lección

Al final de la primera sesión, la profesora utiliza un cuestionario Kahoot para comprobar el nivel de comprensión. Esto ayuda a reforzar el contenido y a identificar los errores en los que hay que poner más atención. Al final de cada pregunta, la profesora puede analizar las respuestas y debatir con el alumnado. También se pueden analizar los errores al final del cuestionario. La profesora puede descargar de la herramienta un archivo Excel en el que se registran las respuestas incorrectas por cada pregunta y por cada estudiante. Esto ayuda a analizar mejor los resultados y a trabajar en sesiones posteriores sobre los contenidos que se han entendido menos.

Por ejemplo, cuando enseña los periodos prehistóricos, puede hacer un cuestionario Kahoot al finalizar el tema de la edad de piedra y sus características generales (por ejemplo, las herramientas que utilizaban, la situación evolutiva de los seres humanos, **Figura 2**) antes de pasar a las características de las herramientas utilizadas o a los temas de la edad de bronce y de hierro. Las respuestas correctas se muestran en la pantalla y entonces la profesora pregunta por qué cada opción es correcta o incorrecta. La



profesora toma nota de las preguntas con más errores y vuelve a reforzar el contenido.

El tiempo del cuestionario puede adaptarse, de 30 a 90 segundos.

Facilitar el debate

La profesora Saray Herrero prefiere Kahoot y Plickers para la evaluación formativa porque las respuestas se muestran en la pizarra digital y eso facilita el debate y la revisión de las respuestas.

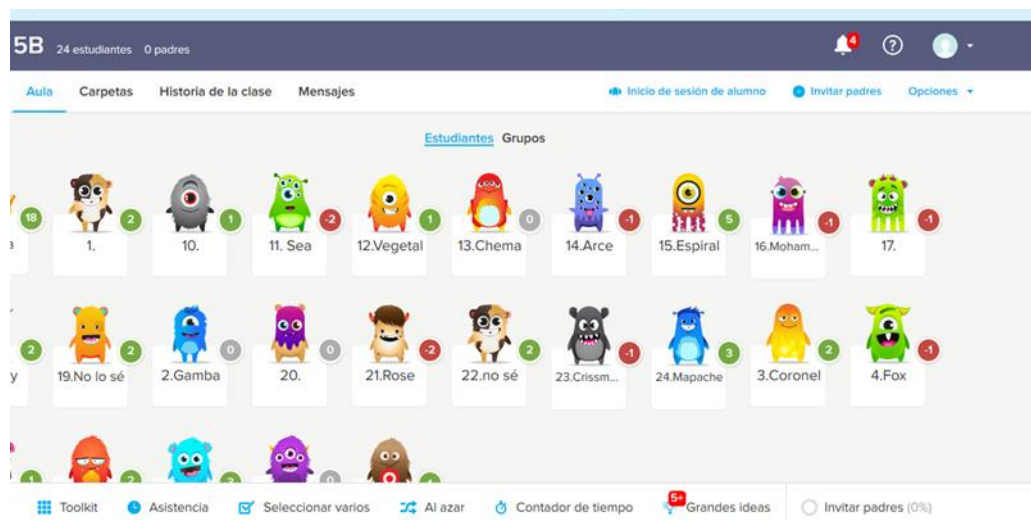


Figura 1 Aula creada en ClassDojo, que gestiona la profesora. Cada estudiante tiene un avatar monstruoso que gana puntos que otorga la profesora, dependiendo del comportamiento en el aula (por ejemplo, si ha respondido a la pregunta de inicio de la lección).

La segunda sesión incluye un refuerzo de los temas anteriores y termina con una evaluación con Quizizz. Si la clase trabaja la misma unidad durante varias sesiones, la profesora repasa varias veces los contenidos abordados para ver cómo el alumnado los está aprendiendo.



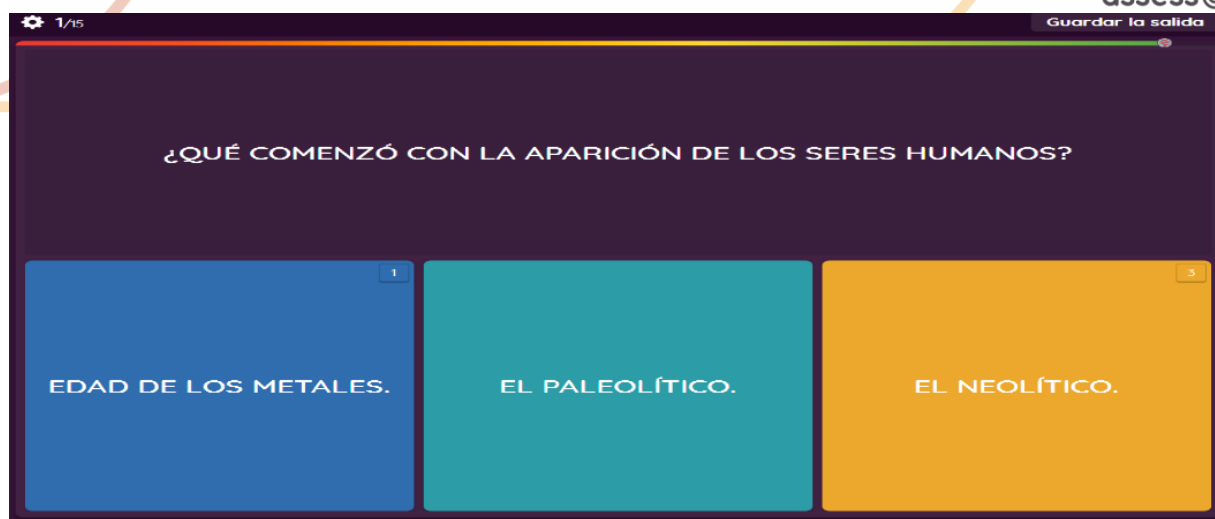


Figura 2 Una pregunta de ejemplo en Kahoot con tres opciones.

El día de la evaluación final, utilizan **Quizizz**. La profesora prefiere Quizizz para las evaluaciones finales, ya que las preguntas y las opciones de respuesta pueden presentarse de forma aleatoria, y los comentarios pueden ocultarse al alumnado. Cada estudiante responde a las preguntas en su dispositivo. El alumnado puede ver individualmente su puntuación final, mientras que solo la profesora puede ver los errores. La mayoría de las preguntas son de opción múltiple con una sola respuesta correcta, pero para algunas, el alumnado tiene que elegir todas las respuestas correctas.

Además de esta evaluación, la profesora también tiene una visión del rendimiento que tiene cada estudiante en el aula gracias a sus respuestas registradas a los cuestionarios de repaso y a las preguntas de repaso de ClassDojo.



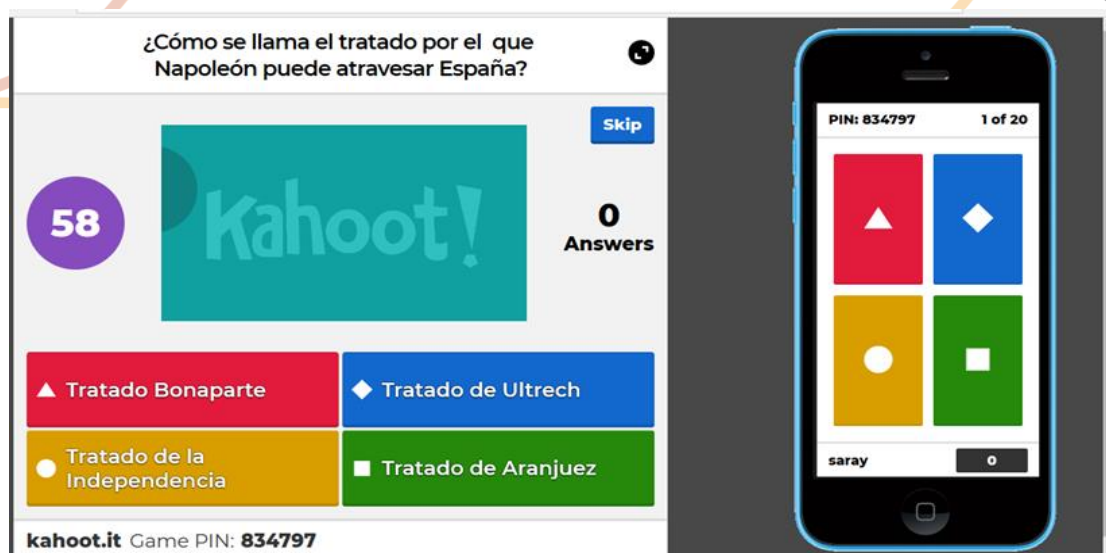


Figura 1 Un ejemplo de pregunta en Kahoot

Aprendizaje a distancia y combinado

Tanto Kahoot como Quizizz permiten crear cuestionarios para completar como deberes y para jugar en directo durante una sesión en línea. Si se juega en directo desde casa, sería más sencillo utilizar Quizizz, ya que el alumnado puede ver todas las preguntas en sus dispositivos. La profesora puede ofrecer retroalimentación personal a cada estudiante y aclarar cualquier concepto erróneo.

Durante el confinamiento a causa de la Covid-19, Saray siguió utilizando estas herramientas para trabajar en línea. Así, en su centro educativo, pudieron seguir reforzando los contenidos que no se habían entendido bien, al igual que lo habrían hecho en persona, ya que las clases se llevaron a cabo mediante videollamadas. Creó chats tanto grupales como individuales a través de Microsoft Teams para resolver cualquier duda. La plataforma de comunicación también permitió mantener un contacto continuo con el alumnado.

Resultados y lecciones aprendidas

La profesora suele preparar una evaluación al final de cada módulo. Sin embargo, a veces lleva a cabo una evaluación sobre partes específicas del contenido dentro de la lección



con menos preguntas. No solo evalúa al alumnado según su examen final o la evaluación sumativa de la tarea, sino también según su trabajo diario y su progreso personal.

Uno de los objetivos de estas herramientas es que el profesorado constata el grado de aprendizaje de los nuevos contenidos que tiene el alumnado. A medida que el contenido avanza, el profesorado debería preparar breves cuestionarios para comprobar de forma periódica y rápida la comprensión. El profesorado puede modificar los cuestionarios para añadir nuevas preguntas, pero también mantener algunas preguntas anteriores para hacer un pequeño repaso del contenido. Se pueden incluir más preguntas a medida que el alumnado avanza con el material.

«El alumnado valora mucho la actividad, que es muy motivadora, ya que tiene la posibilidad de aprender y evaluarse de forma divertida», dice Saray. «Como el alumnado al completo se implica mucho en este tipo de actividades, acabamos resolviendo todos los problemas que surgen».

Cuando el alumnado ve que sus resultados mejoran, se siente más motivado para mejorar aún más. Es importante que la profesora haga que cada estudiante sienta que importa y que establezca una cultura de aula en la que esté bien cometer errores.



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.