



Docentes en línea

Didáctica y TIC. Blog de la Comunidad virtual de práctica "Docentes en línea"



Inicio » 2018 » diciembre » Jue » Innovar en el aula sin necesidad de grandes recursos: Plickers - Parte 1



Innovar en el aula sin necesidad de grandes recursos: Plickers -Parte 1

Entrada publicada en **Tema del Mes** y etiquetada **Aplicación** **Dispositivo móvil** **Herramienta en el Aula** **Plickers** el 6 diciembre, 2018 por mariapaulasaba.

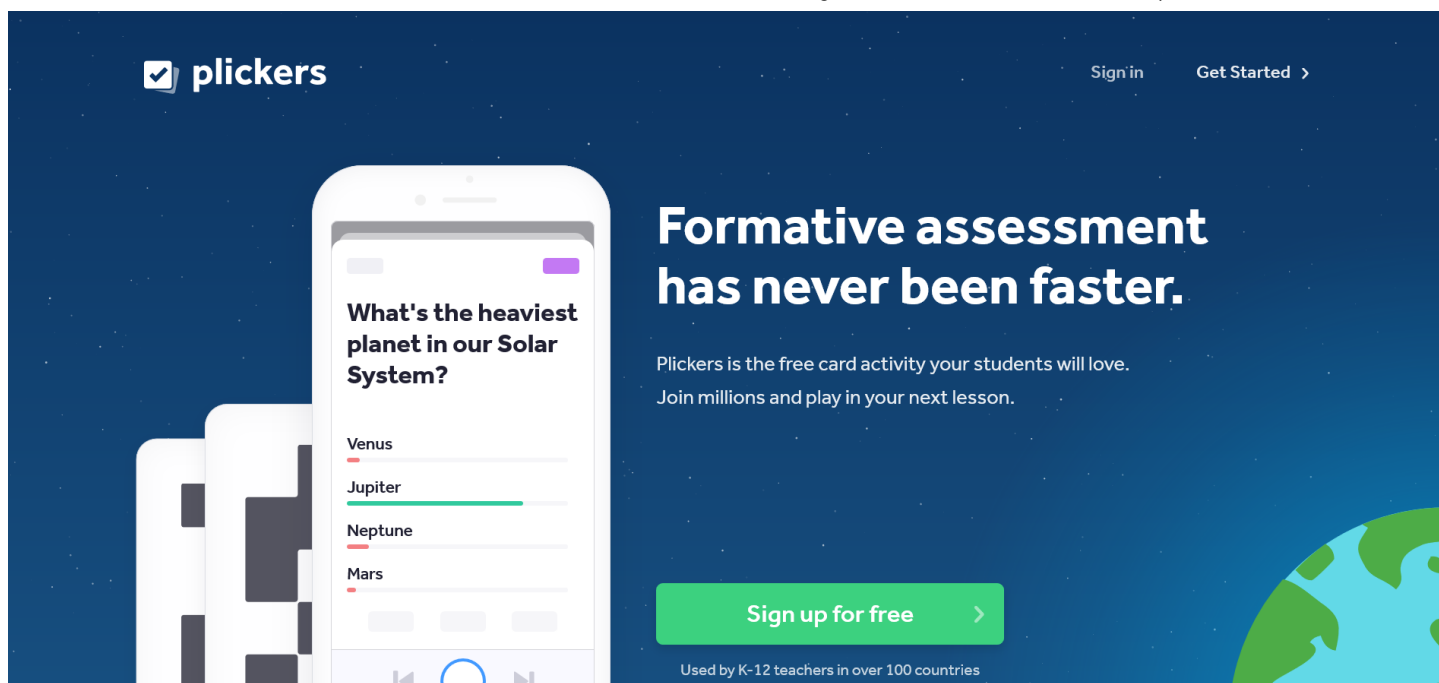
4

Conociendo la herramienta

Por Alejandro Batista

La posibilidad de innovar en el aula y en la interacción con los estudiantes no siempre requiere de grandes recursos, sino de cierta predisposición a experimentar. De manera permanente surgen herramientas que permiten generar nuevas modalidades de seguimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje y de lograr feedback de los estudiantes.

Una de ellas es **Plickers** [1], una interesante opción que permite generar ejercicios de evaluación en modalidad verdadero o falso, así como de multiple-choice, o encuestas de manera sencilla y que se pueden realizar en el aula con corrección en tiempo real.

The image shows a promotional banner for Plickers. On the left, there's a stack of three white cards. The top card is a smartphone displaying a quiz question: "What's the heaviest planet in our Solar System?". Below the question, there are four options: Venus, Jupiter, Neptune, and Mars. Each option has a horizontal bar representing a vote. Jupiter's bar is the longest and green, indicating it's the selected answer. The Plickers logo is in the top left, and "Sign in" and "Get Started >" are in the top right. The main headline reads "Formative assessment has never been faster." Below it, a sub-headline says "Plickers is the free card activity your students will love. Join millions and play in your next lesson." A large green button with the text "Sign up for free" and a right-pointing arrow is centered. At the bottom, it says "Used by K-12 teachers in over 100 countries". The background is a dark blue space with a partial view of Earth on the right.

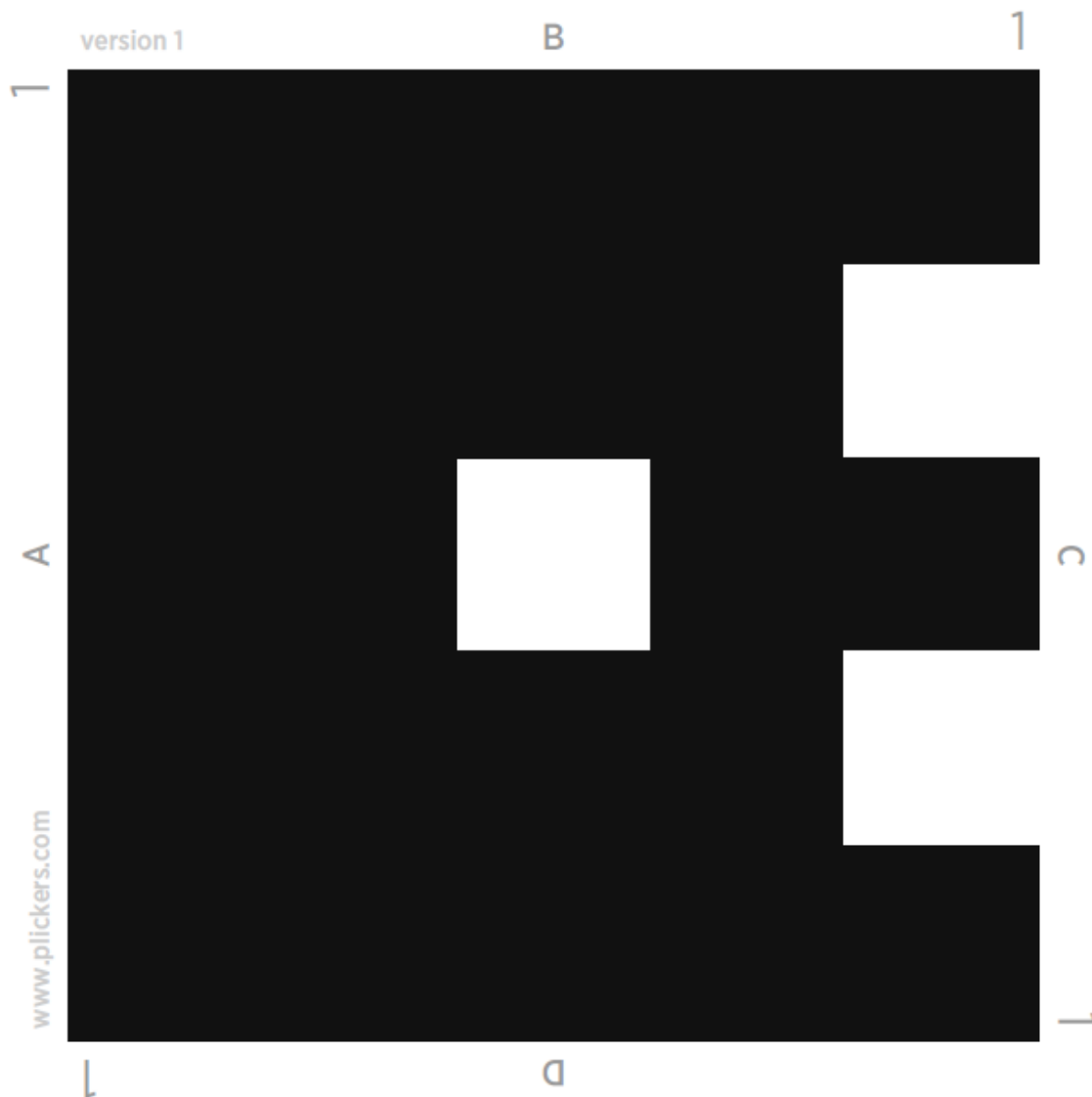
Y lo mejor es que para ello no es necesario como sucede con otras herramientas como *Socrative* [2], que todos los participantes cuenten con dispositivos conectados a la red.

Para utilizar Plickers[3] es el docente quien debe prever en su aula una computadora, cañón, un dispositivo móvil como un smartphone o preferentemente una tableta, y acceso a internet.

Los estudiantes participan utilizando tarjetas simples con un código QR que los identifica y con el que registran su opinión o respuesta.

Cómo funciona

Plickers combina el uso de una plataforma web, junto a una aplicación para dispositivos móviles tanto Android como iOS, pero es solamente el profesor quien debe operar allí.



Comienza creando una cuenta de usuario en la web mediante un nombre de usuario y contraseña, o bien ingresando con sus credenciales de Google, y una vez allí, habilita sus clases.

El segundo paso es importar la lista de sus estudiantes ya que la web, a partir de ese listado, genera automáticamente un archivo PDF con dos tarjetas por página asociando cada una a un estudiante.

De esta manera, el docente puede, en cada clase, repartir esas tarjetas a quien corresponda. Una buena idea es imprimirlas y pegarlas en alguna cartulina o material similar, de modo que no se estropeen y colocar el nombre de cada uno con lápiz, ya que las tarjetas pueden reutilizarse luego para otro curso posterior.

El paso siguiente es crear las preguntas utilizando para ello la web, pudiendo optar como se ha dicho por preguntas de multiple-choice, o verdadero-falso [4]. Cada pregunta se presenta como si fuera una placa de una presentación PowerPoint y se proyecta desde la notebook del docente a la pantalla mediante el cañón.

Con la pregunta en la pantalla y habiendo distribuido las tarjetas, se solicita a los estudiantes que respondan mostrando sus tarjetas con la letra A, B, C o D que figura en cada uno de los lados de esta hacia arriba. Es decir, si creen que la respuesta correcta es la B, la tarjeta con el código QR debe mostrarse con el “lado con la letra B” hacia arriba.

Por último, el docente ejecuta la aplicación móvil de Plickers en su dispositivo móvil [5], y la cámara apunta hacia las tarjetas.

Y aquí suceden dos cosas. Por una parte, a través del cañón y la pantalla se puede ver en un gráfico de barras la cantidad de respuestas obtenidas por cada opción de la pregunta, en color verde o rojo, según si esta es correcta o incorrecta[6].

Simultáneamente el docente al apuntar a las tarjetas al grupo puede apreciar el nombre de cada estudiante en la pantalla de su tableta o smartphone así como un círculo verde o rojo según su respuesta sea correcta o incorrecta.

Asimismo, también allí tiene un contador de respuestas que le permite saber si hay algún estudiante cuya respuesta (tarjeta) no ha sido captada.

Es interesante señalar que no es necesario escanear o apuntar a cada tarjeta de manera individual, sino que con apuntar con la cámara al conjunto de la clase suele ser suficiente.[7]

De esta manera, se obtiene el resultado de manera inmediata y en tiempo real.

En la segunda entrega del tema del mes veremos cómo podemos utilizar Plickers en un curso en la universidad.

[1] Web de Plickers: <https://www.plickers.com/>

[2] Ver: <https://www.socrative.com/>

[3] Lo que aquí se señala corresponde a la versión gratuita que suele ser más que suficiente para un uso normal. La versión paga de 9 dólares al mes, suma plantillas, fondos personalizables y reportes sin límite.

[4] Cuenta con algunas opciones de diseño, entre ellas, incorporar una imagen.

[5] La app se sincroniza con la plataforma web y con la pregunta en pantalla.

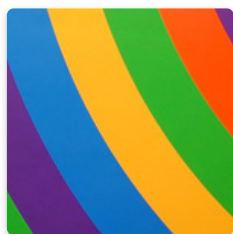
[6] Al generar las preguntas, el docente señala cuál de ellas es la correcta.

[7] Eventualmente hay que revisar que no haya alguna tarjeta que esté tapada con la mano de su poseedor o por algún otro estudiante, etc. Más aun el Docente puede optar por que se muestre el nombre de cada uno, y así pedir que aquél que no aparece en el listado de las respuestas, lo mencione para capturar su tarjeta

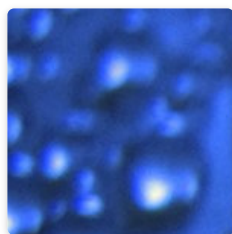
More from my site



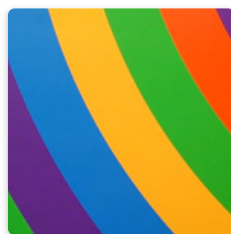
Innovar en el aula sin necesidad de grandes recursos: Plickers – Parte 2



Herramientas de autor -Parte 1



Nuevos aportes para todos los Docentes en línea: Entrevistas



Dinámicas de colaboración (virtual)



Confiabilidad de la información de sitios web. Parte 1



La simulación educativa



Me gusta 0

Twitter

Compartir

4

Dejar un Comentario

Tu dirección de correo electrónico no será publicada. Los campos necesarios están marcados *

Nombre *

Correo electrónico *

Web

Comentario

Puedes usar las siguientes etiquetas y atributos HTML: `` `<abbr title="">`
`<acronym title="">` `` `<blockquote cite="">` `<cite>` `<code>` `<del datetime="">` `` `<i>` `<q cite="">`
`<strike>` ``

Publicar comentario

Navegador de entradas

← POR MENOS TECNO-PARTOS: VISIBILIZACIÓN DE LA VIOLENCIA OBSTÉTRICA –
PARTE 2 POR BELÉN CASTRILLO

Innovar en el aula sin necesidad grandes recursos: Plickers – Parte 2 →

Categorías

- › Comunidades de práctica
- › Educación y ciberespacio
 - › Entrevistas
 - › Presentación
 - › Suscripción
 - › TAC
 - › Tema del Mes

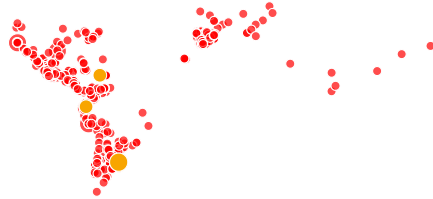
Archivos

Elegir mes



Mapa de visitas

5,017 Pageviews
Nov. 20th - Dec. 20th



· © 2018 · Designed by Themes & Co ·

[Volver arriba](#)