

REGISTRO DE LA ACTIVIDAD: Actividad realizada por Carmen María Torres

TÍTULO: PLICKERS

ALUMNADO AL QUE VA DIRIGIDA: ALUMNADO DE SECUNDARIA

DESCRIPCIÓN:

He utilizado el Plickers en el área de LENGUA Y LITERATURA. Esta herramienta o aplicación Educativa me ha permitido el poder repasar, afianzar e incluso ampliar conocimientos en dicha área. A través del tests de preguntas planteadas de forma sencilla, dinámica y atractivas el alumnado se encuentra motivado y participa de forma activa en el desarrollo de la misma.

Es una actividad que te permite realizarla y saber resultados en el mismo instante viendo quién ha contestado bien y quién no. Lo que hace que el alumnado esté animado e incentivado en participar y contestar el mayor número de preguntas y convertirse así este tipo de actividad en la que el alumno/a aprenda a través del juego.

Permite poder repasar contenidos a través de dichas preguntas.

El alumno/a no tiene porque tener un ordenador .Con el ordenador , tableta o móvil del profesor/a es suficiente. Ellos/as sólo tendrán que levantar su tarjeta con el código que identifique la respuesta correcta.

De esta manera divertida se puede saber si el alumnado ha comprendido los contenidos.

En el planteamiento de las preguntas tipo test se pueden presentar hasta cuatro opciones.

El profesor en este tipo de aplicación sólo actúa como guía y orientador en el desarrollo de la actividad.

Plantea las preguntas adecuadas que permitan repasar el contenido que anteriormente se ha trabajado en clase esto permitirá afianzar los conocimientos , aclarar ideas y que el alumno/a pueda tener los conceptos claros y concisos.

LA EVALUACIÓN

Se evaluará la actitud y participación del alumnado en el desarrollo de la actividad. Y se hará un registro cuantitativo de la misma.

LA TEMPORALIZACIÓN

El tiempo empleado en el desarrollo de la actividad es de una sesión o dos , dependiendo de las dificultades de las preguntas y el número de ellas. Ya que ellos/as deben tener un tiempo suficiente para analizar la pregunta y contestarla.

MATERIALES NECESARIOS

Los materiales que hay que sacar son las tarjetas con el QR que les permitirá utilizarlas para responder a dichas preguntas.

ASPECTOS QUE HABÍA QUE CONSIDERAR

No se pueden plastificar las tarjetas. Y hay que pasar varias veces la tableta o el móvil por las tarjetas para que las lea.