

Plickers

Aplicación para mejorar la labor docente



ÍNDICE

- ¿Qué es Plickers?
- ¿Por qué es una buena herramienta?
- ¿Cómo funciona?
- Un ejemplo práctico
- Un caso real
- Ventajas e inconvenientes
- Otras aplicaciones similares
- Conclusión



¿QUÉ ES PLICKERS?

Plickers is the free card activity your students will love.

.....

Es una aplicación gratuita para Android y iPhone/iPad que permite realizar test y preguntas a los estudiantes por parte del profesor de forma sencilla, dinámica y atractiva permitiendo obtener las respuestas en tiempo real.

- Códigos tipo QR
- Sin ordenador
- Ágil
- Estadísticas

¿POR QUÉ?

Feedback



- Saber si los estudiantes han entendido la explicación.
- Es rápida, no entorpece el desarrollo de la clase.
- Es útil tanto para el alumno como para el docente.
- Permite identificar problemas.

¿POR QUÉ?

Atención

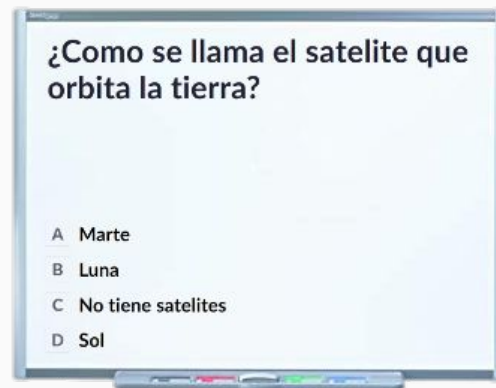


- Captar la atención de todos los alumnos.
- Alternar diferentes modalidades de presentación de los contenidos.
- Recompensa ante tarea desagradable.
- Combatir las mesetas.
- Resumir lo hecho en clase.

¿CÓMO FUNCIONA?

El profesor crea preguntas con hasta cuatro respuestas posibles.

Reparte a cada estudiante un código QR, único para cada uno de ellos.



Idealmente, la pregunta se muestra en la pantalla digital.

¿CÓMO FUNCIONA?

Los estudiantes muestra su código QR girado según la respuesta que consideran correcta.



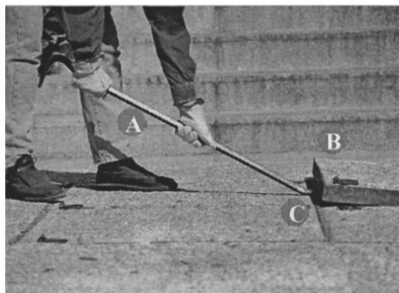
El profesor usa una tablet o su móvil para escanear las respuestas.

UN EJEMPLO PRÁCTICO



UN CASO REAL, 3º DE PRIMARIA

Observa la imagen. ¿En qué parte de la máquina se ejerce la fuerza?



A En A y en C

B En A y en B

C En B y en C

Observa la imagen. ¿En qué parte de la máquina se ejerce la

13%

3ºB

Wednesday 23 May 1:46 PM

A En A y en C 19

Ainhoa	Daniela	Luca	Miguel Ángel
Antonio G	Germán	Lucía	Négora
Antonio P	Jimena	Manuel Rivera	Raúl
Carlos	Juan	Manuel Riverie...	Sol
Daniel	Lorena	Mario	

B En A y en B 3

Carolina	Hugo	Julio
----------	------	-------

C En B y en C 2

Aitana	Noa
--------	-----

UN CASO REAL, 3º DE PRIMARIA

- Usado como un juego para repasar los contenidos antes de la prueba escrita.
- Muy buena aceptación por los estudiantes.
- Los estudiantes se mostraron motivados y pedían su uso en otras sesiones.
- Localizar las dificultades y los conceptos no entendidos.
- Mejora de los resultados.



VENTAJAS E INCONVENIENTES



VENTAJAS

- Feedback.
- Atención.
- Motivación.
- Pocos recursos.



INCONVENIENTES

- Estudiantes que responden al azar.
- Problemas con la iluminación.
- Límite de respuestas.
- Competitividad.

OTRAS APLICACIONES SIMILARES



- Más rica en contenido.
- Requiere que todos los estudiantes tengan un ordenador.
- Mejor para hacer competiciones.
- Más lento de organizar.

CONCLUSIÓN

Una herramienta de gamificación muy interesante que seguro que nos reportará beneficios, ya que evaluaremos a la misma vez que crearemos un ambiente lúdico y propicio para el aprendizaje.

¡Gracias por su atención!

