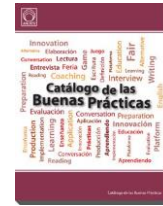




# Catálogo de las Buenas Prácticas



## La evaluación del desempeño de los alumnos a través de juegos interactivos

Alejandra Musalem Lechuga  
Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla  
[alejandra.musalem@upaep.mx](mailto:alejandra.musalem@upaep.mx)

### Resumen

Actualmente, vivimos en un mundo en el que el uso de la tecnología es esencial. Por eso, es importante sacar ventaja de esta situación a través de herramientas *Web 2.0* que permiten el uso de los celulares de manera interactiva mientras se evalúa el desempeño de nuestros alumnos. Específicamente, dos herramientas que facilitan este propósito son *Kahoot!* y *Quizizz*. La ventaja de estas herramientas es que proporcionan un desglose detallado de los resultados de los alumnos en *Drive* o en *Excel* permitiendo hacer un análisis de los aspectos en los que los alumnos fallan más y retomar las clases y clarificar estos puntos.

**Palabras clave:** evaluación, juegos educativos, tecnología educativa, TIC, nativos digitales

### Abstract

Currently, we are living in a globalized world full of technology. So, it is important to take advantage of such situation by using *Web 2.0* tools which allow us the use of cellphones in class in an interactive way so that professor can assess students' performance. There are two specific tools which cover this purpose: *Kahoot!* and *Quizizz*. The greatest advantage of these tools -regarding this topic- is that they generate an automatic report of the students' performance in *Drive* or *Excel*. These reports allow professors to analyze the hardest aspects for students to learn. Based on these results, professor can clarify doubts in class.

**Key words:** assessment, interactive games, game-based learning, ICT, digital natives

### Características generales de la Buena Práctica (BP)

Está diseñada para un tipo de curso curricular de modalidad presencial, el objetivo que persigue el curso es cuatro habilidades y el nivel de dominio de la lengua al inicio del curso es B2 de acuerdo con el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

## Contexto

1. **Nombre del curso:** Inglés Intermedio 2
2. **Tipo de curso:** Curricular
3. **Modalidad del curso:** presencial
4. **Objetivo persigue el curso:** 4 habilidades
5. **Duración en horas:** 61-80
6. **Distribución del tiempo:** Sesiones de 1.5 horas tres veces a la semana con 88 horas de trabajo independiente en línea.
7. **Nivel de dominio de la lengua al inicio del curso:** B2

## Contexto de la práctica

**Número promedio de alumnos:** 11-20

**Habilidad(es) comunicativa(s), académicas o digitales a las que responde su BP:** lectura y expresión oral/ interacción oral.

**Necesidades, dificultades y/o particularidades académicas que lo llevaron a decidir que era conveniente implementar la intervención didáctica:** Al observar que los alumnos me ignoraban al estar pendientes al celular, decidí buscar herramientas basadas en la gamificación<sup>1</sup> para obtener su atención. Cuando empecé a utilizar *Kahoot!* y *Quizizz* observé que generaba reportes detallados de los resultados de los alumnos permitiéndome identificar problemas que, a veces, no son fáciles de identificar de algún otro modo durante la clase.

**Factores afectivos que incidieron en el diseño/implementación de la BP:** motivación, y estilos de aprendizaje.

**Objetivos:** Los profesores son capaces de identificar las áreas en las que los alumnos necesitan mayor atención basándose en los resultados obtenidos en los reportes generados automáticamente por juegos interactivos.

## Descripción de la BP

### Procedimiento

Es importante que para usar esta práctica se esté familiarizado con las aplicaciones como *Kahoot!* o *Quizizz*. También es importante tomar en cuenta que para ser usado estos recursos es necesario que tanto el profesor como los alumnos cuenten con conexión a internet. También es necesario que el profesor cuente con una cuenta de *Gmail* para almacenar los resultados. Aunque también existe la posibilidad de descargar los resultados, siempre resulta más conveniente tenerlos en la nube para poder analizarlos, mostrarlos o administrarlos en cualquier lugar y momento. Otra consideración importante es que es más conveniente

---

<sup>1</sup> Técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos (<https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>)

realizar los juegos de manera individual. Sin embargo, *Kahoot!* ofrece la posibilidad de juegos en equipos. Esta es una buena opción para practicar y realizar una primera valoración de lo aprendido por el grupo.

1. Para comenzar, creé los cuestionarios en ambas plataformas. Los cuestionarios eran similares ya que todos se enfocaban al mismo punto gramatical para hacer una valoración más confiable. Por cada parcial, al menos, creo dos juegos, uno después de dar la explicación del tema y el segundo para cerrar, y suelo variar entre *Kahoot!* y *Quizizz* por tema para que los alumnos no se aburran de la misma aplicación.
2. Si creo 3 juegos, el primero lo realizo en pares y los dos siguientes de manera individual cuando uso *Kahoot!* En el caso de *Quizizz*, siempre los uso de manera individual ya que no tiene la opción de equipos.
3. Una vez que se realiza el primer juego, descargo los resultados y analizo el promedio de la asertividad de las repuestas. De ahí, reviso pregunta por pregunta para ver cuál es el área que está fallando mayormente. Por ejemplo, si observo que la mayoría de los alumnos están teniendo problemas con el pasado de los verbos irregulares, hago un repaso de ellos con actividades como memoramas en *Educaplay* o utilizo herramientas como *Quizlet* para memorizarlos. Además de esto, sigo trabajando con la información de la unidad para que sigan recibiendo input.
4. Una vez que quiero cerrar la unidad, aplico el siguiente juego. Una vez más reviso los resultados para ver si el tema que identifique como problema mejoró. En general esto sucede. Las pocas veces que no ha sucedido, he hecho un pequeño repaso para reforzar el punto.
5. Algo que no se debe de perder de vista es la realimentación inmediata de los alumnos. Esto es, al ir contestando el *Kahoot!* revisar la respuesta juntos y preguntar la razón por la cual la respuesta es correcta. En mi experiencia, los alumnos suelen tomar notas de los comentarios y, últimamente, fotos de las respuestas. En el caso de *Quizizz*, la revisión se hace al terminar el juego con la misma idea de revisar las respuestas y ver por qué está bien o mal.
6. Es muy importante revisar los cuestionarios antes de usarlos en clase porque es muy común que contengan algún error de ortografía o la respuesta correcta haya sido marcada como incorrecta.
7. En la revisión de los resultados, es necesario poner atención a los resultados individuales, ya que algunos problemas pueden ser muy particulares en cada alumno. Cuando observo en los resultados que un error ocurre en particular en uno, dos o máximo tres alumnos, los mando a las asesorías que se ofrece en el decanato para el que trabajo. Si no hubiese este servicio, sería buena idea pedir a los alumnos que realicen ejercicios en línea en sitios recomendados por el profesor, por ejemplo la página del British Council.
8. Algo que es importante tomar en cuenta es el tiempo de preparación y de análisis de los resultados. En general, este análisis es muy rápido (normalmente no me toma más de media hora), pero lo que sí consume mucho tiempo es la preparación del material (esto depende del tema). Una opción para ahorrar tiempo en este punto es utilizar los materiales que ya se encuentran en las plataformas, sin olvidar revisarlos y editarlos de ser necesario (se pueden duplicar para hacer las correcciones).

9. Recomiendo mantener los reportes al menos mientras dura el curso ya que también es una herramienta útil para mostrar a los alumnos su avance personal a lo largo del curso.
10. También sugiero incentivar a los alumnos con pequeños premios como dulces o participaciones para que se esfuercen, pero esto no es obligatorio.

### **Efectos en los estudiantes**

Los alumnos suelen responder de manera positiva al uso de los recursos como *Kahoot!* o *Quizizz*. En varias ocasiones me ha tocado ver que se vuelve una adicción el estar jugando, ya que ellos normalmente no notan la intención oculta al jugar. La actitud hacia la clase se vuelve más positiva y suelen poner más atención. Es interesante que los que reacción de mejor manera son los adultos, es decir, las personas que pasan de los 40 años y que son expuestos a estos juegos.

### **Fundamentos teóricos y metodológicos**

Como en toda preparación de clase, es muy importante tomar en cuenta los propósitos y objetivos para los cuales se desea utilizar un juego interactivo. En este caso particular, el objetivo se centró en el punto gramatical de la unidad. De acuerdo a Hsin-Yuan y Soman (2013), los juegos de este tipo (interactivos) pueden ser un ejercicio de práctica, un examen o un proyecto. También, se tiene que tomar en cuenta las características de los alumnos. Si pensamos en el contexto de la UPAEP, una universidad privada donde los alumnos cuentan con celular y un plan de datos, el uso de los juegos interactivos es totalmente apropiado.

Una ventaja de los juegos interactivos es que no es necesario preparar un set de reglas para jugarlos. Sin embargo, no hay que perder de vista que sí es necesario planificar la manera en que serán recompensados los ganadores (si es que habrá). En el caso de los exámenes y proyectos, se necesita establecer criterios claros para que verdaderamente el juego refleje lo aprendido por los alumnos.

El último punto a ser considerado es la manera de ser dada la realimentación. Como lo menciono en la presentación, existen dos tipos de realimentación que pueden ser manejadas al trabajar con juegos interactivos. La primera es la inmediata. Esta realimentación nos permite evaluar el nivel de comprensión de los alumnos para visualizar el error o por qué su respuesta es errónea. Si se utiliza la plataforma de *Quizizz*, la plataforma muestra un reporte rápido de lo sucedido en el juego. En el caso de *Kahoot!* esta realimentación puede ser realizada pregunta por pregunta. La segunda evaluación tiene que ver con el enfoque de este documento: el reporte generado por ambas plataformas. En este tipo de realimentación, el profesor debe tomarse el tiempo para hacer el análisis conveniente para poder dar realimentación en la siguiente(s) sesión(es).

### **Materiales y recursos**

Existe una variedad de recursos interactivos en línea que pueden ser utilizados en clase. En el caso de mi experiencia, el enfoque, como ya lo he mencionado, ha sido revisar la gramática vista en clase. El propósito de usar un juego interactivo era revisar si había quedado claro y, en vez, de utilizar una hoja de trabajo, decidí usar *Kahoot!* Unos meses después, una compañera del departamento me habló de *Quizizz*, donde sólo existen

dos tipos de cuestionarios pero en ambos te dan el reporte en *Excel*. El reporte que presenta *Quizizz* es muy similar al de *Kahoot!* La mayor diferencia es que *Quizizz* presenta una tabla comparativa mostrando el grado de asertividad de los resultados de los alumnos, lo cual facilita visualizar qué alumnos están teniendo un menor aprendizaje del tema.

### **Características de su BP**

Lo que aprendí con esta experiencia ha resultado muy significativo en mi práctica diaria. Mi primer aprendizaje es que cualquier tema que utilice para realizar actividades interactivas tanto en *Kahoot!* como en *Quizizz* puede ser analizada para evaluar el desempeño de mis alumnos principalmente al trabajar con la gramática y el vocabulario. Sin embargo, este tipo de análisis puede ser extrapolado a cualquier área de estudio. Por ejemplo, si se están revisando fórmulas, el profesor podría notar cuáles no están quedando claras o si el procedimiento ha sido el incorrecto.

En realidad, el uso que se puede dar a estos reportes es diversos y se puede notar que hay dos problemas que pueden ser resueltos. El primero, que tiene que ver más con la actividad en sí, es que los alumnos dejan de recurrir al celular ignorando a profesores y compañeros. Dado que la actividad en sí es un juego, los alumnos dejan de sentir la presión de la clase y demuestran lo que han aprendido y también lo que aún no queda claro.

El segundo problema que se resuelve es entender la raíz de las fallas de nuestros alumnos tanto en los ejercicios en clase, las tareas y los exámenes. Dado que la actividad es totalmente controlada por el profesor, es más fácil reconocer la raíz del error y buscar una manera eficiente de solucionarlo.

Recomiendo usar esta práctica a la mitad y al final del periodo para llevar el registro, de preferencia en cada parcial después de haber presentado un tema gramatical.

Una versión alternativa es el uso de *jumble* (sólo en *Kahoot!*) para reforzar elementos que tienen que ver con la estructura de oraciones más que la gramática en sí.

### **Referencias**

Hsin-Yuan, W. & Soman, D. (2013). *A practitioner's guide to gamification of education*. Toronto, Canada: Rotman school of management.