

HERRAMIENTAS PARA GAMIFICAR EL AULA



Clic aquí

¡Haz más divertida la clase!



KAHOOT!

Herramienta en línea que se basa en preguntas y cuestionarios. Es una herramienta por la que el profesor crea concursos en el aula para aprender o reforzar el aprendizaje.

SOCRATIVE

Es una aplicación gratuita cuya finalidad es el soporte en el aula. Por ello, puede ser utilizado para feedbacks, evaluaciones mediante quiz, y que además aumenta la motivación y participación del alumnado.



socrative
by MasteryConnect



duolingo

DUOLINGO

Es un sitio web y proyecto social destinado al aprendizaje gratuito de idiomas y a la certificación del nivel de inglés.

PULL EVERYWHERE

Es un servicio en línea para sistemas de respuesta en el aula y de audiencia



Poll Everywhere



CÓDIGOS QR

Es un módulo para almacenar información en una matriz de puntos o en un código de barras bidimensional.