

# AULAS HETEROGÉNEAS

## 25 maneras distintas de evaluar a tus alumnos

**DOCENTE AQUÍ TIENES 25 MANERAS DIFERENTES DE  
EVALUAR A TUS ALUMNOS**

<http://aulasheterogeneas.org/25-maneras-distintas-de-evaluar-a-tus-alumnos/>

*Los exámenes, las actividades y los trabajos escritos han sido las formas tradicionales de evaluar a los alumnos. Sin embargo, hay muchas maneras de que los estudiantes demuestren lo que saben: un mural, una obra de teatro, un debate, un programa de radio, un video de animación...*

*Las nuevas tecnologías facilitan a los alumnos el desarrollo de estas y otras muchas creaciones, algunas de ellas antes impensables en el aula. Te presentamos 25 productos educativos con los que tus alumnos pueden mostrar lo que han aprendido y algunas herramientas 2.0 para elaborarlos.*

**VEINTICINCO FORMAS DE MOSTRAR LO APRENDIDO**

1. *Presentación.*

*Es una de las herramientas más útiles para que tus alumnos expliquen lo que saben y lo compartan con el resto de los compañeros.*

*Prezi <https://prezi.com/puede> ayudarles a que sean más dinámicas e interactivas.*

## *2. Folleto digital.*

*Condensar la información sobre un tema en un folleto puede servirles para sintetizar lo aprendido. Para diseñarlo pueden usar Issuu <http://issuu.com/>.*

## *3. Revista o diario escolar.*

*Mediante su creación los alumnos pueden mostrar cómo se planifican, organizan y desarrollan un determinado tema, lo escriben, ilustran, diseñan... Con herramientas como **Lucid Press** o **Joomag** les será más fácil.*

## *4. Ensayo.*

*Ideal para que sinteticen, estructuren y asimilen los contenidos aprendidos.*

## *5. Discurso.*

*Escribir y pronunciar un discurso les sirve para desarrollar las habilidades comunicativas y de expresión, a la vez que muestran lo que saben.*

## *6. Debate.*

*Los alumnos pueden adoptar distintos roles y apoyarse en sus conocimientos para argumentar frente a sus contrincantes.*

#### *7. Círculo literario.*

*Participar en una actividad de este tipo fomentará la lectura entre tus alumnos y hará que se conviertan en críticos literarios, analicen y comenten las obras leídas, lo que más les ha gustado o disgustado, y hasta investiguen para saber más sobre ellas y exponerlo a sus compañeros.*

#### *8. Experimento.*

*Otra idea para asimilar los conocimientos es explicarlos a través de un experimento, ya que de este modo resulta más fácil explicar los conceptos más complejos. Pueden encontrar inspiración en [Sick Science!](#), [Experimentos caseros](#) y [Full Experimentos](#).*

#### *9. Ilustración.*

*Muy útil para memorizar y plasmar las distintas partes de los seres vivos, del cuerpo humano, de edificios importantes o característicos, escenas de la vida social de cada época... Pueden incluir anotaciones a mano o digitales.*

#### *10. Mapas.*

*Pueden ser geográficos, históricos, climáticos o de otros muchos temas, siempre con leyenda y elementos gráficos. Constituyen una manera diferente de tratar los contenidos. Para hacer mapas digitales pueden usar [StepMap](#).*

#### *11. Galería de fotos.*

*Otra manera de aprender es hacer fotografías y mostrar a través de las imágenes los conceptos aprendidos. Sobre todo si se incluyen explicaciones como pies de fotos. Algunas plataformas para almacenar las imágenes y crear álbumes son [Flickr](#) o [Picasa](#).*

#### *12. Infografía.*

*En este tipo de gráficos los alumnos pueden explicar de manera visual algunos temas. Se trata de que analicen lo aprendido, lo sinteticen y lo muestren de manera sencilla con datos e imágenes. [Easel.ly](#) y [Piktochart](#) son dos herramientas sencillas para realizar infografías.*

#### *13. Cómic.*

*Este es otro tipo de narración que permite expresar los conocimientos adquiridos de una forma diferente. Los alumnos pueden desarrollar sus propios cómics con [Pixton](#).*

#### *14. Mural digital.*

*Organizar las ideas en un póster también puede servir a tus alumnos para plasmar lo que saben. Con [Mural.ly](#) pueden hacerlo en versión digital.*

#### *15. Juego.*

*Otra forma de dar cuenta de sus conocimientos es diseñar un juego. Por ejemplo, pueden crear uno tipo Trivial, donde deberán escribir las preguntas y las respuestas.*

#### *16. Línea del tiempo.*

*Muy útil para asignaturas como Historia o Literatura, o para narrar cualquier tipo de proceso temporal. Además, gracias a herramientas digitales como [Dipity](#) o [TimeRime](#), tus estudiantes pueden añadir imágenes, videos o enlaces a las cronologías.*

#### *17. Maqueta o diorama.*

*Elaborar pequeñas representaciones de la realidad puede servir, por ejemplo, para mostrar de una manera divertida cómo es un volcán, una aldea prehistórica o un corral de comedias, y hacer, a la vez, que los alumnos desarrollen su lado más creativo.*

#### *18. Blog.*

*Individual o colectivo, las bitácoras permiten a los estudiantes publicar y compartir conocimientos, ideas y opiniones. Mediante esta transmisión de contenidos demuestran sus conocimientos y, a la vez, siguen aprendiendo. Dos de las herramientas*

más conocidas para crearlos son **Blogger** y **WordPress**.

#### 19. Web.

*Un poco más complejo que escribir un blog es desarrollar una web sobre algún tema, ya que los alumnos tienen que diseñarla, estructurar las páginas y apartados, escribir los textos, incluir elementos gráficos etc. Algunas herramientas sencillas para crear webs son **Weebly** o **Wix**.*

#### 20. Video

*(de animación y rodado). El lenguaje audiovisual está muy presente en la vida de los alumnos, pero no tanto en las aulas. Crear un video, grabado o de animación, les permitirá desarrollar su alfabetización audiovisual, expresar lo que saben de una manera distinta, trabajar la competencia digital y la creatividad, y aprender a estructurar y sintetizar la información. Con **Wideo** pueden crear videos de animación y con **Windows Movie Maker** editar las piezas grabadas.*

#### 21. Grabación de audio.

*Mediante las grabaciones de audio tus alumnos pueden publicar entrevistas, realizar reportajes e incluso montar un programa de radio divulgativo. Es una manera divertida de trabajar los contenidos y aprender activamente. Pueden hacerlo con el programa **Audacity** o con **Vocaroo**.*

#### 22. Obra de teatro.

*Combinar la creatividad y la imaginación que requiere el arte dramático con contenidos curriculares de distintas asignaturas es una manera diferente de aprender que motiva a los alumnos y les permite desarrollar distintas inteligencias. Mientras trabajan los contenidos establecidos por el docente deben escribir, interpretar, diseñar decorados, vestuario, luces etc.*

### *23. Baile.*

*Como en el caso del teatro, la danza es otra arte escénica que ayuda a los alumnos a tratar los contenidos de una manera diferente y creativa, con la que pueden interpretar y expresar los contenidos aprendidos de forma simbólica y divertida. ¿Cómo sería una coreografía sobre los ecosistemas? ¿O un musical basado en la vida de Cervantes?*

### *24. Mapa conceptual.*

*Es una de las formas más sencillas de saber si tus alumnos han comprendido los temas impartidos en clase, ya que tienen que plasmar todos los contenidos esenciales, estructurarlos y relacionarlos entre sí. Con **Popplet** o **Gliffy** pueden hacerlos en versión digital.*

### *25. Canción.*

*¡Qué mejor que la música para motivar a los alumnos y despertar su sensibilidad artística y su oído! Mediante la composición de una canción pueden trabajar, asimilar, y explicar los contenidos*

*estudiados a la vez que trabajan la expresión escrita y las habilidades musicales.*

*Como muestra, mira lo que hacen **estos alumnos de 4.º de Primaria del Colegio Miraflores de Ourense.***

*Este contenido ha sido publicado originalmente por Aula planeta en la siguiente dirección: **[aulaplaneta.com](http://aulaplaneta.com)***