

Enseñanza de inglés a estudiantes con discapacidad visual

Sesión 2. Herramientas y recursos

Gamificación

[Plickers](#)

[Baamboozle](#)

[¡Kahoot!](#)

[Anexo: Teclas de acceso rápido para usar Baamboozle](#)

Hoy en día, un gran número de herramientas de evaluación formativa gamificada están a disposición del profesor. En estos juegos se tiene en cuenta la velocidad de respuesta, así como dar la respuesta correcta. Esto es lo que hace que el juego sea más desafiante y motivador para los estudiantes.

Sin embargo, tanto los juegos que utilizan dispositivos electrónicos como el tener que dar respuestas rápidas pueden ser un obstáculo para los estudiantes con discapacidades visuales, ya que los tiempos de respuesta serán más lentos cuando se utilice un lector de pantalla.

Los juegos que se describen a continuación no son totalmente accesibles, pero todos ellos tienen características que pueden ser útiles para los profesores que tienen un alumno con ceguera o deficiencia visual grave en sus clases.

Plickers

Plickers es una herramienta gratuita que permite crear cuestionarios online para luego hacer las preguntas a los alumnos de forma dinámica y atractiva, obteniendo los resultados de cada participante en tiempo real y convirtiendo el aprendizaje en un juego.

Para completar los cuestionarios, es necesario registrarse en la página de Plickers (<https://get.plickers.com>) con una cuenta de Google o una dirección de correo electrónico. Los

profesores proyectan el cuestionario en la pizarra, además de tener la aplicación descargada en su dispositivo móvil. Los alumnos no necesitan ningún dispositivo electrónico, ya que la propia herramienta nos proporciona tarjetas con códigos individualizados que los profesores imprimen. Estos códigos contienen un número y cuatro letras: A, B, C y D.

Las letras corresponden a cada una de las opciones del cuestionario y se sitúan a cada lado del código (código diferente para cada alumno). Mientras que el número corresponde al alumno. Cada estudiante tiene su propio número y su código con las cuatro letras y a cada estudiante se le debe dar la tarjeta correcta. Las letras ayudan al alumno a elegir la opción que cree correcta, rotando el código hasta que la que ha elegido esté en la parte superior.

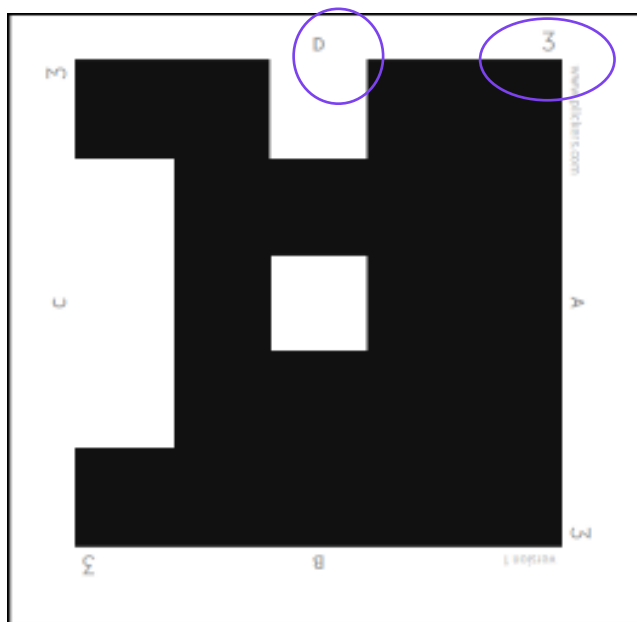


Imagen de código de estudiante de Plickers.

En este ejemplo, la tarjeta pertenece al número de estudiante (3) y han elegido la opción (D) como correcta.

Es a partir de aquí cuando vuelven a intervenir los docentes. Con la aplicación abierta en tu dispositivo móvil, escanea todos los códigos con la cámara. Podrás ver inmediatamente en el tablero qué participantes ya han respondido, pero no qué opción ha elegido cada uno en esta etapa. Una vez que se deja de escanear, podemos ver qué opciones han elegido los alumnos y cuáles son las correctas. La herramienta permite que los estudiantes y sus respuestas permanezcan anónimos, pero también se pueden mostrar sus nombres si se desea.

¿Por qué Plickers es una herramienta accesible?

Plickers es una gran alternativa para todos los estudiantes y profesores: los cuestionarios se generan en línea, lo que facilita una creación más rápida y variedad de actividades. El profesor puede leer las opciones de pregunta y respuesta en voz alta, lo que hace que el juego sea igualitario. Por último, las letras A, B, C, D se pueden imprimir en braille, para que los estudiantes con discapacidad visual puedan leerlas fácilmente y mostrar sus respuestas. Además, cada alumno podrá tomarse el tiempo que necesite para responder, y será el profesor quien decida cuándo revelar los resultados.

Esta aplicación ofrece las mismas posibilidades que muchas otras que ya se utilizan en las aulas, pero siendo realmente inclusiva.

¿Es accesible para clases en línea?

Sí. Es posible capturar imágenes de los códigos de los estudiantes con tu teléfono móvil a través de la cámara web siempre que los estudiantes tengan su código impreso y puedan sostenerlo para mostrarlo.

[Volver al índice](#)

Baamboozle

(Información de Techlearning.com, por [Luke Edwards](#))

Baamboozle es una herramienta de aprendizaje en línea que ofrece una forma sencilla y divertida de enseñar utilizando juegos atractivos y diseñados específicamente para los estudiantes.



Logotipo de Baamboozle en amarillo (Crédito de la imagen: Baamboozle)

Los juegos son muy fáciles de jugar y funcionan a través de un navegador web, por lo que los estudiantes deberían poder acceder a ellos casi desde cualquier lugar.

Los juegos son muy variados y, gracias a una herramienta de edición, estos pueden ser contruidos por la comunidad. Como tal, los educadores pueden hacer juegos para enseñar necesidades muy específicas. Estos se comparten con la comunidad, por lo que los recursos crecen a diario, pudiendo elegirlos, usarlos o editarlos.



(Crédito de la imagen: Baamboozle)

Baamboozle es una buena opción tanto para el uso en clase como para el aprendizaje a distancia, así como para los deberes. Dado que los estudiantes pueden acceder a él desde sus propios dispositivos, es posible jugar y aprender desde casi cualquier lugar.

¿Cómo funciona Baamboozle? (techlearning.com por [Luke Edwards](#))

Baamboozle normalmente se juega como un juego de equipo en el aula, pero también se puede jugar individualmente o en equipos en casa.

Es muy sencillo de usar. De hecho, se puede comenzar a ejecutar un juego con solo dos o tres clics en la página de inicio, sin necesidad de un registro inicial.

Por supuesto, si deseas obtener un acceso más profundo con funciones como herramientas de evaluación y capacidades de creación, vale la pena registrarse.



(Crédito de la imagen: Baamboozle)

Desde la sección de juego se darán opciones a la izquierda para "Jugar", "Estudiar", "Presentación de diapositivas" o "Editar".

- **El juego** te lleva directamente a opciones de juego como "Cuatro en raya" o "Memoria", por nombrar solo dos.
- **El estudio** presenta los mosaicos de imágenes para seleccionar "correcto" o "incorrecto" en cada uno para que se adapten al tema.
- **La presentación de diapositivas** hace algo similar, pero simplemente muestra las imágenes y el texto para presentarlas.
- **Editar**, como habrás adivinado, te permite editar el cuestionario según sea necesario.

Se pueden crear equipos para poder dividir la clase en dos y hacer que los grupos compitan o tengan competencias uno a uno. Baamboozle realiza un seguimiento de las puntuaciones para poder interactuar con los estudiantes a medida que avanzan los juegos, sin distraerse con la puntuación.

Si bien "Editar" te permitirá modificar los juegos para que se adapten a tus necesidades, si deseas crear los tuyos propios, deberás registrarte con tu correo electrónico.

Si quieres tener una idea de cómo usar Baamboozle en tu clase, echa un vistazo al plan de lecciones de **Baamboozle**.

¿Cuáles son las mejores características de Baamboozle? (techlearning.com, por [Luke Edwards](#))

Baamboozle es muy fácil de usar, por lo que es ideal para una amplia gama de edades, tanto como plataforma de juegos como una oportunidad para fomentar la creatividad. Los estudiantes pueden hacer cuestionarios si se desea, lo que le permite una nueva forma de hacer que trabajen en grupos o incluso de presentar su trabajo.



(Crédito de la imagen: Baamboozle)

Los límites de tiempo son opcionales, lo que puede ser útil en el aula, pero también se pueden desactivar para aquellos estudiantes que pueden encontrar difícil esa presión adicional. También permite que los estudiantes tengan la opción de pasar las preguntas si lo desean, lo que quita presión adicional.

Cada juego permite hasta 24 preguntas, lo que proporciona suficiente rango para explorar un tema mientras se mantiene un límite de tiempo adecuado para el aprendizaje en clase.

Los mejores consejos y trucos de Baamboozle (techlearning.com, por [Luke Edwards](#))

Evaluar la clase

Puedes hacer un juego como evaluación para usar al final o después de una lección para ver lo que los estudiantes han asimilado y si han entendido lo que se les ha enseñado.

Clase creativa

Divide la clase en grupos y pide a cada uno que elija un tema para crear un juego, luego pídeles que respondan los cuestionarios de los demás. Evalúa en función de la calidad de las preguntas, así como de las respuestas, para que todos los equipos preparen preguntas de calidad.

Conexión

Puedes conectar tu dispositivo a un proyector, o ejecutar el juego directamente usando un

navegador en una pantalla grande, y haz que la clase participe en juegos como grupo. Esto permite paradas para discutir y ampliar los temas y la terminología.

¿Por qué Baamboozle es una herramienta accesible?

Para hacer de Baamboozle una herramienta verdaderamente accesible, el profesor o un alumno con visión tendrán que leer siempre en voz alta:

- La pregunta
- La respuesta
- Los números disponibles para elegir
- La puntuación
- Qué hay detrás de las casillas especiales (es decir: intercambiar puntos, perder puntos, etc.).
- Cuando edites juegos recuerda introducir imágenes claras, letras grandes y bien contrastadas para que sea más accesible para los estudiantes con baja visión.
- Se pueden introducir sonidos para que sea más accesible para los estudiantes ciegos,
- Aunque Baamboozle es más difícil para los alumnos con ceguera y les lleva más tiempo llegar a la respuesta correcta, el maestro puede seleccionar salir del contador de tiempo, por lo que la presión de responder a tiempo desaparece y cada estudiante puede jugar en a su propio ritmo.
- Al jugar en grupos, un compañero de clase puede leer en voz alta la pregunta y las respuestas y el estudiante ciego puede participar como los demás en la respuesta a la pregunta.
- Cuando se utilice el juego para evaluar un contenido, recuerda eliminar el contador de tiempo.
- Cuenta con teclas de acceso rápido para permitir que el estudiante ciego use el juego por sí mismo. En el Anexo 1 tienes las teclas de acceso rápido para permitir que el estudiante ciego acceda y juegue.

¿Es accesible para clases online?

Sí, es accesible para clases online, teniendo en cuenta los términos señalados anteriormente.

El profesor tiene que leer las preguntas en voz alta. No olvides hacer clic en 'compartir sonido' si estás en Zoom y agrega efectos de sonido para que el estudiante ciego sepa si la respuesta es correcta o incorrecta.

Y recuerda, puedes usarlo como tarea individual, también en las clases online.

[Volver al índice](#)

¡Kahoot!

¡Kahoot! es una plataforma gratuita que permite la creación de cuestionarios de evaluación (disponible en App o versión web <https://kahoot.com/>). Los estudiantes eligen su alias o nombre de usuario y responden una serie de preguntas utilizando un dispositivo móvil, tableta o computadora. Hay 2 modos de juego: grupal o individual.

Como profesor puedes crear cuestionarios según el tema que quiera trabajar o seleccionar uno ya creado de los compartidos en la web. Puedes modificar el tiempo de cuenta atrás, las posibles respuestas y puedes agregar fotos o videos. Finalmente, gana quien obtenga más puntos.

Sin embargo, esta puntuación no depende solo de las respuestas correctas o incorrectas, sino también de la rapidez con la que se responde al cuestionario. Esta característica es frustrante para un estudiante con discapacidad visual al participar en el modo grupal.

Es Kahoot! ¿Una aplicación accesible?

Los estudiantes con discapacidad visual necesitan un lector de pantalla (en el caso de la ceguera) o un ampliador de pantalla (en el caso de una deficiencia visual grave) para participar en un evento de Kahoot! sesión, ya sea en móvil, tableta u ordenador. En este caso, la aplicación es accesible ya que el lector de pantalla le permite ver y moverse por la página. Sin embargo, este lector de pantalla leerá primero la pregunta y luego cada una de las opciones de respuesta junto con el símbolo correspondiente, mientras que el estudiante que usa su vista generalmente será más rápido al leer la pregunta y las opciones por sí mismo.

Por lo tanto, **es posible afirmar que, Kahoot! es accesible cuando se navega por la aplicación, sin embargo, puede ser desmotivador para aquellos estudiantes que necesitan un lector de pantalla o una lupa de pantalla.** Por lo tanto, la mejor opción para usar esta aplicación con los estudiantes es como un cuestionario individual o grupal sin usar la opción de temporizador. De esta manera, todos los alumnos estarán en igualdad de condiciones.

[Volver al índice](#)

Anexo: Teclas de acceso rápido para usar Baamboozle

Orden de lectura de Jaws con tecla de tabulación: (con Chrome y Jaws 2020 y superior)

- Equipo 1; luego su puntuación; Equipo 2; A continuación, la puntuación.
- El siguiente botón dice "Enlace": pulsando enter, el programa se cerrará.
- El siguiente botón dice "Botón". Al presionar Enter, se abre un cuadro de edición para cambiar el nombre de los equipos: escribe el nombre en cada cuadro de edición correspondiente, usando la tecla de tabulación para moverte. Si ya tienen puntuaciones, también las dirá. A continuación, llega hasta Aceptar y pulsa Intro. La próxima vez que pases por "Equipo 1" o "Equipo 2", te dirá los nombres que has introducido, pero si actualizas la pantalla, el juego volverá a empezar y no se guardarán ni los nombres que hayas introducido ni las puntuaciones que ya hayan conseguido.
- El siguiente "Botón" se usa para el juego en sí para leer la pregunta en voz alta o para mantenerla en silencio mientras la lees con Jaws.
- Presiona flecha abajo para iniciar el juego. Hay un número de 4, 6, 8 o más casillas, cada una con una pregunta o una acción (por ejemplo, elegir puntos para dar al equipo contrario, o tomar su turno, etc.).
- Puedes recorrer todo el juego con la flecha abajo. Cuando llegues a la última casilla, al pulsar, no vuelve al principio, por lo que tendrás que retroceder con la flecha hacia arriba.
- Presiona flecha abajo hasta llegar al número que desees y, a continuación, presiona Enter. Jaws leerá la pregunta. Al pulsar flecha abajo, puedes volver a leerlo.
- Piense tu respuesta y continúa moviéndose con flecha abajo hasta "Verificar" y presiona Enter. Aparecerá un sonido de éxito o error. Para leer la respuesta, presiona flecha arriba. Volverá a leer la pregunta y, de nuevo con flecha abajo, la respuesta correcta.
- A continuación, con flecha abajo, selecciona, en función de si has acertado o no, la opción Oops o Okay. El resultado se reflejará en la puntuación de tu equipo y volverás a la página principal del juego para seleccionar otra pregunta con las flechas del cursor.
- Si vuelves a hacer clic en una pregunta que ya fue respondida, aparecerá la pregunta con la respuesta, y podrás leerla, pero ya no sumará puntos.

[Volver al índice](#)

© British Council 2025 y © ONCE 2025 Todos los derechos reservados

Esta publicación es solo para fines de capacitación docente y NO para uso comercial. Si desea reproducir, escanear, transmitir o utilizar esta publicación o cualquier parte de ella para otro propósito, comuníquese con el British Council para obtener permiso por escrito.