

Ticket de Salida

Benchmark en la vida diaria



Para el cierre de la temática, responde las preguntas que se presentan a continuación:

1. Responde individualmente, ¿qué datos de un benchmark debería considerar un usuario Gamer?
2. Explica a un tercero que no conoce el benchmark los beneficios de este procedimiento.
3. En pares, realicen una lista de chequeo del procedimiento standard para realizar un benchmark.
4. Reflexionen en pares, qué fortalezas tuvieron en su trabajo en equipo.

Según las necesidades de su contexto, estas preguntas pueden ser realizadas presencialmente con dinámicas como “la pecera” o a modo de “plenaria”. O bien, utilizando tecnologías digitales, pueden ser proyectadas en la presentación PPT o utilizar plataformas digitales como las que se sugieren a continuación:



- **Kahoot:** Plataforma con estilo juego, que permite formular las preguntas con la alternativa correcta, permitiendo generar la retroalimentación de forma inmediata.
Accede a la plataforma desde aquí:
<https://kahoot.com/>
- **Mentimeter:** Permite que los y las estudiantes ingresen conceptos y crea una nube mostrando los más repetidos al medio, encuestas, preguntas y alternativas, preguntas abiertas, etc.
Accede a la plataforma desde aquí:
<https://www.mentimeter.com/>
- **Padlet:** Permite crear una “pizarra” donde los y las estudiantes pueden agregar notas con conceptos o respuestas.
Accede a la plataforma desde aquí:
<https://padlet.com/>
- **Google Forms:** Permite crear y administrar encuestas o cuestionarios con preguntas y sus alternativas correctas, permitiendo que los y las estudiantes revisen las alternativas correctas al finalizar.
Accede a la plataforma desde aquí:
<https://docs.google.com/forms/>



Para cada una de las plataformas mencionadas, el o la docente debe crearse una cuenta. Todas tienen opciones reducidas, pero son gratuitas y de mucha utilidad.
