# **Informe Final de Experiencia Gamificada**

**Instrucciones:** Cada pregunta tiene dos respuestas, una numérica del 0 al 10 o N/A, si considera que no aplica, (recuadro de la izquierda), y otra textual donde se le permite desarrollar, justificar y reflexionar sobre su pregunta anterior (rectángulo de la derecha). Los enunciados contienen una pregunta principal (subrayada) y luego una serie de preguntas extras que invitan a que narre su experiencia y su punto de vista. **Es obligatorio responder a las preguntas de forma numérica, la respuesta textual es opcional.**

Otras consideraciones:

1. Se entiende por opciones de moderación configuraciones de la aplicación que te permita mantener control total sobre la situación. Capacidad de añadir participantes, silenciar, desactivar cámaras, expulsar, etc.

**Ejemplo de respuesta:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Q1.* | ¿Cree que la herramienta es útil para ayudar en la educación? ¿Por qué? ¿Qué puntos fuertes destacaría? ¿Y puntos débiles? | | |
|  | 8 |  | Me parece que es útil pues hace más dinámicas las clases. |

## **Bloque I: Diseño de la actividad**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Q1.* | ¿Cree que la herramienta es útil para ayudar en la educación? (0 totalmente inútil – 10 indispensable) ¿Por qué? ¿Qué puntos fuertes destacaría? ¿Y puntos débiles? | | |
|  |  |  |  |
|  |  | | |
| *Q2.* | ¿Le ha parecido sencilla de usar? (0 incomprensible – 10 sencillísima) Intuitiva, sin muchos requisitos, etc. Describa en general, el proceso que involucra el uso de la herramienta en el aula, si se producen pérdidas de tiempo y que incidentes ha vivido (si se ha dado el caso), que hayan alterado al funcionamiento de esta. | | |
|  | |  |  |  |
|  | |  | | |
| *Q3.* | ¿Cree que utilizará la herramienta para impartir esta materia en próximas experiencias? (0 definitivamente no – 10 obviamente sí) Razone su respuesta. | | |
|  | |  |  |  |
|  | |  | | |
| *Q4.* | Durante la experiencia, ¿ha sentido en todo momento la situación bajo control? ¿sentía que tenía capacidad para moderar la actividad de forma fácil? (0 no tenía ninguna forma de moderar -10 control total sobre la situación). Indique si le pareció que la herramienta incluye suficientes opciones de moderación (1) y en caso contrario describa alguna que le hubiese gustado encontrar. | | |
|  | |  |  |  |
|  | |  | | |
| *Q5..* | ¿Le ha parecido que los medios tecnológicos que usa la herramienta son adecuados? (0 definitivamente no – 1 es el medio perfecto) Describa su experiencia, que medios requiere y si sugeriría alguna mejora en este aspecto. | | |
|  | |  |  |  |
|  | |  | | |

## **Bloque II: Percepción personal durante el desarrollo de la actividad**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Q6..* | Describa, en general, el comportamiento de los alumnos durante la actividad. ¿Fue el comportamiento de los alumnos adecuado? (0 desastroso, mucho peor de lo habitual – 10 excelente) ¿Mejor o peor que en una clase habitual? ¿Hubo algo que le llamara la atención? Si lo hubo descríbalo brevemente. | | |
|  | |  |  |  |
|  | |  | | |
| *Q7..* | ¿Hubo mucho escándalo o alboroto durante el desarrollo de la actividad? (0 mucho alboroto – 10 nada de alboroto) Si la respuesta es sí ¿cuáles fueron las causas? | | |
|  | |  |  |  |
|  | |  | | |
| *Q8..* | ¿Percibió mejoras en la integración entre los alumnos? (0 sin mejoras – 10 mejoras sobresalientes) Describa brevemente las experiencias que tuvo relativas a este tema. | | |
|  | |  |  |  |
|  | |  | | |
| *Q9..* | ¿Percibió en los alumnos cambios en la sociabilidad? ¿Sentimientos de competitividad o colaboración? (0 sin cambios – 10 incrementos notables) Describa brevemente las experiencias que observo entre sus alumnos relativas a este tema. | | |
|  | |  |  |  |
|  | |  | | |
| *Q10..* | ¿Prefiere el uso de la herramienta a las clases tradicionales? (0 absolutamente no – 10 si, sin duda) ¿Cree que hace la enseñanza más fácil o más compleja? ¿Cree que es algo que se podría incorporar a la enseñanza a largo plazo? | | |
|  | |  |  |  |
|  | |  | | |
| *Q11..* | Durante el uso de la herramienta. ¿Ha visto la cantidad de partes de comportamiento necesarios cambiada para bien? (0 no, nada – 10 sí, mucho) Si es así describa cuales cree que pueden ser los factores que lo provoquen. | | |
|  | |  |  |  |
|  | |  | | |

## **Bloque III: Valoración global**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Q12.* | Valore la experiencia general. (0 muy mala – 10 muy buena) Describa brevemente la experiencia y justifique la puntuación anterior. Describa cuales han sido los puntos fuertes de la experiencia y que cosas mejoraría. | | |
|  | |  |  |  | |
|  | |  | | | |
| *Q13.* | ¿Crees que ha ayudado a que el alumno trabaje y aproveche la asignatura? (0 para nada – 10 sí, considerablemente) | | |
|  | |  |  |  | |
|  | |  | | | |
| *Q14.* | ¿Crees que los juegos están debidamente aplicados? (0 para nada – 10 sí, considerablemente) ¿Permiten valorar el aprendizaje del aluno de forma eficaz y objetiva? | | |
|  | |  |  |  | |
|  | |  | | | |
| *Q15.* | ¿Crees que ha sido útil para motivar a trabajar la asignatura? (0 para nada – 10 sí, considerablemente). | | |
|  | |  |  |  | |