# **Entrevista de Experiencia Gamificada**

**Instrucciones:** Realizar estas preguntas a la persona o personas que estén implementando la experiencia gamificada sobre un conjunto de alumnos. Dado que las preguntas son de carácter cualitativo, se recomienda grabar la conversación, para que sea más directa e interactiva. Otra opción es pedir al entrevistado que sencillamente redacte la respuesta a las preguntas. Queda a gusto del entrevistador.

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

Responda cada pregunta de forma sincera, aporte todos los detalles que crea necesarios.

|  |  |
| --- | --- |
| *Q1.* | ¿Cree que la herramienta es útil para ayudar en la educación? ¿Por qué? ¿Qué puntos fuertes destacaría? ¿Y puntos débiles? |
| *Q2.* | ¿Le ha parecido sencilla de usar? Intuitiva, sin muchos requisitos, etc. Describa en general, el proceso que involucra el uso de la herramienta en el aula, si se producen perdidas 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 el año que viene? 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? Indique si le pareció que la herramienta incluye suficientes opciones de moderación y en caso contrario describa alguna que le hubiese gustado encontrar. |
| *Q5.* | En cuanto al contenido que incluye la herramienta, ¿vio algún contenido inadecuado, en contra de los derechos humanos, o las leyes de copyright? Si la respuesta es afirmativa, describa brevemente la sección o escena donde tiene lugar. |
| *Q6.* | ¿Respeta la aplicación la privacidad de sus alumnos? ¿Ha observado alguna sección donde se violen las leyes de protección de datos? Si la respuesta es afirmativa, describa brevemente la sección o escena. |
| *Q7.* | ¿Le ha parecido que los medios tecnológicos que usa la herramienta son adecuados? Describa su experiencia, que medios requiere y si sugeriría alguna mejora en este aspecto. |

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

Responda cada pregunta de forma sincera, aporte todos los detalles que crea necesarios.

|  |  |
| --- | --- |
| *Q8.* | Describa, en general, el comportamiento de los alumnos durante la actividad. ¿Fue adecuado? ¿Mejor o peor que en una clase habitual? ¿Hubo algo que le llamara la atención? Si lo hubo descríbalo brevemente. |
| *Q9.* | ¿Se formó escándalo o alboroto durante el desarrollo de la actividad? Si la respuesta es sí ¿cuáles fueron las causas? |
| *Q10.* | ¿Percibió mejoras en la integración entre los alumnos? Describa brevemente las experiencias que tuvo relativas a este tema. |
| *Q11.* | ¿Percibió en los alumnos cambios en la sociabilidad? ¿Sentimientos de competitividad o colaboración? Describa brevemente las experiencias que observo entre sus alumnos relativas a este tema. |
| *Q12.* | ¿Prefiere el uso de la herramienta a las clases tradicionales? ¿Cree que hace la enseñanza más fácil o mas compleja? ¿Cree que es algo que se podría incorporar a la enseñanza a largo plazo? |
| *Q13.* | Durante el uso de la herramienta. ¿Ha visto la cantidad de partes de comportamiento necesarios cambiada? ¿Para bien o para mal? |

## **Bloque III: Valoración global**

Responda cada pregunta de forma sincera, aporte todos los detalles que crea necesarios.

|  |  |
| --- | --- |
| *Q14.* | Valore la experiencia general del 0 al 10: |
| *Q15.* | Describa brevemente la experiencia y justifique la puntuación anterior. |
| *Q16.* | Describa cuales han sido los puntos fuertes de la experiencia y que cosas mejoraría. |
| *Q17.* | ¿Crees que ha ayudado a que el alumno trabaje y aproveche la asignatura? |
| *Q18.* | ¿Crees que los juegos están debidamente aplicados? ¿Permiten valorar el aprendizaje del aluno de forma eficaz y objetiva? |
| *Q19.* | ¿Crees que ha sido útil para motivar a trabajar la asignatura? |