

Pregunta de investigación

¿Cuál es el efecto de utilizar un entorno de aprendizaje de programación de computadores basado en el desarrollo de videojuegos sobre la motivación por aprender de los estudiantes en cursos de programación de computadores?

Preguntas encuesta de percepción

Las afirmaciones siguientes indican tu percepción frente a las estrategias de enseñanza basadas en el desarrollo de videojuegos aplicadas a lo largo del semestre en la asignatura. Señala el grado en que cada afirmación te describe o aplica para ti, usando la siguiente escala:

Si piensas que la afirmación te describe TOTALMENTE indica 7, si piensas que la afirmación NO te describe en absoluto señala 1. Si la afirmación te describe en grados intermedios, señala el número que consideres mejor en el rango de la escala.

Adicionalmente, y a continuación de cada pregunta, argumenta el porqué de tu respuesta

Recuerda: ¡NO HAY RESPUESTAS CORRECTAS NI INCORRECTAS!

Consentimiento informado

Doy fe que he sido informada(o) con claridad respecto al ejercicio académico en el que los profesores de la Universidad Nacional de Colombia me han invitado a participar; que actúo consecuente, libre y voluntariamente como colaborador, contribuyendo a esta investigación de forma activa.

Soy conocedora(o) de la autonomía que poseo para retirarme de esta investigación cuando lo estime conveniente y sin necesidad de justificación alguna y que no se trata de una intervención con fines de tratamiento psicológico.

Asimismo, se me informó que en todo momento será respetada la buena fe, la confidencialidad de los datos por mí suministrados, al igual que mi seguridad física y psicológica.

Motivación en el aprendizaje

- **Metas intrínsecas (1):**

La estrategia basada en el desarrollo de videojuegos aplicada en la asignatura me ha generado más interés personal y curiosidad por la programación. (Argumentar)

- **Metas extrínsecas (2):**

El enfoque basado en el desarrollo de videojuegos aplicado en la asignatura me motivó a estudiar esta asignatura con el fin de elevar mi promedio académico. (Argumentar)

- **Valoración de la tarea (3):**

Creo que el desarrollo de videojuegos aplicado en esta asignatura me permitió descubrir la importancia de las temáticas de la materia para mi desarrollo profesional. (Argumentar)

- **Control de aprendizaje (4):**

La estrategia de enseñanza basada en el desarrollo de videojuegos me permitió ser más consciente de que de mí depende aprender en esta asignatura, independientemente de los profesores en general. (Argumentar)

- **Expectativas de autoeficacia en el aprendizaje (5):**

Gracias a la aplicación de la estrategia basada en el desarrollo de videojuegos confío en que soy capaz de entender los conceptos principales vistos en la asignatura. (Argumentar)

- **Expectativas de autoeficacia en el rendimiento (6):**

Gracias a las estrategias de enseñanza basadas en el desarrollo de videojuegos logré tener más confianza para obtener mejores calificaciones en esta asignatura. (Argumentar)

- **Ansiedad (7):**

Siento que el desarrollo de videojuegos me ayudó a disminuir mi preocupación frente a la presentación de trabajos y entregas en la asignatura. (Argumentar)

GDBL en el aprendizaje

- **Elementos GDBL:**

Con respecto a la construcción de videojuegos en el aprendizaje, Marca tu nivel de interés frente a cada una de las siguientes categorías:

- Componente gráfico (Todo lo relacionado a la búsqueda, diseño e implementación de sprites y animaciones de juego)
- Diseño de juego (Comprende el diseño desde lo gráfico, hasta el montaje de niveles y elementos del juego, como pantallas de menú o interfaz de usuario.)
- Narrativa (Parte desde la definición de la historia involucrada en el juego a realizar hasta la abstracción y aplicación de la misma en el juego)
- Personalización de los juegos (Imprimir tu estilo en el juego elaborado)
- Diseño de lógicas y mecánicas de juego (Consiste en hacer tus propias dinámicas creativas de juego, saltar, correr, volar, etc.)
- Jugabilidad (Jugar tus juegos y mostrar tu habilidad)

Percepción sobre la virtual

Pregunta 1:

Considero que la modalidad virtual de la asignatura ayudó en mi comprensión sobre el contenido del curso.

¿Cómo calificarías la eficacia de la enseñanza virtual en relación con tu nivel de comprensión del contenido del curso?

Pregunta 2:

Pienso que la modalidad virtual afectó de manera positiva mi capacidad de participación activa durante las clases de la asignatura.

¿En qué medida crees que la modalidad virtual ha afectado positivamente tu capacidad para participar activamente en las actividades del curso?

Pregunta 3:

Considero que las herramientas y recursos virtuales proporcionados a lo largo del curso fueron de gran utilidad para mi aprendizaje.

¿Cómo calificarías la utilidad de las herramientas y recursos virtuales proporcionados en el curso para tu aprendizaje?

Pregunta 4:

Pienso que la instrucción virtual ha sido efectiva para mantener mi nivel de motivación y compromiso en el curso.

¿En qué medida consideras que la instrucción virtual ha sido efectiva para mantener tu nivel de motivación y compromiso con el curso?

Pregunta 5:

Siento que la virtualidad ha influido en mi capacidad para realizar y completar las tareas asignadas en el curso.

¿Cómo percibes que la virtualidad ha influido en tu capacidad para realizar y completar las tareas asignadas en el curso?

Retroalimentación final

¿Qué sugerencias o comentarios adicionales tienes sobre cómo mejorar la estrategia de aprendizaje basada en desarrollo de videojuegos aplicada para este tipo de asignaturas?

¿Qué sugerencias o comentarios adicionales tienes sobre cómo mejorar la estrategia de aprendizaje basada en desarrollo de videojuegos aplicada para este tipo de asignaturas?