# **Informe Final de Experiencia Gamificada**

**Instrucciones:** Cada pregunta tiene dos respuestas, una numérica del 0 al 10 y otra textual donde se le permite desarrollar, justificar y reflexionar sobre su pregunta anterior. **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.

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Q1.*** | **¿Cree que la herramienta es útil para ayudar en la educación?** | |
|  | * Puntuación numérica (0 totalmente inútil - 10 indispensable) |  |
|  | * (Opcional) ¿Por qué? ¿Qué puntos fuertes destacaría? ¿Y puntos débiles? | |
|  |  | |
|  |  | |
| ***Q2.*** | | **¿Le ha parecido sencilla de usar?** | |
|  | | * Puntuación numérica (0 incomprensible - 10 sencillísima) |  |
|  | | * (Opcional) 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?** | |
|  | | * Puntuación numérica (0 definitivamente no - 10 obviamente sí) |  |
|  | | * (Opcional) 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?** | |
|  | | * Puntuación numérica (0 no tenía ninguna forma de moderar -10 control total sobre la situación). |  |
|  | | * (Opcional) 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?** | |
|  | | * Puntuación numérica (0 definitivamente no - 1 es el medio perfecto) |  |
|  | | * (Opcional) 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.*** | **¿Fue el comportamiento de los alumnos adecuado?** | | | |
|  | * Puntuación numérica (0 desastroso, mucho peor de lo habitual - 10 excelente) | |  | |
|  | * (Opcional) Describa, en general, el comportamiento de los alumnos durante la actividad. ¿Fue 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?** | | |
|  | | * Puntuación numérica (0 mucho alboroto - 10 nada de alboroto) | |  |
|  | | * (Opcional) Si la respuesta es sí, ¿cuáles fueron las causas? | | |
|  | |  | | |
|  | |  | | |
| ***Q8.*** | | **¿Percibió mejoras en la integración entre los alumnos?** | | |
|  | | * Puntuación numérica (0 sin mejoras - 10 mejoras sobresalientes) | |  |
|  | | * (Opcional) Describa brevemente las experiencias que tuvo relativas a este tema. | | |
|  | |  | | |
|  | |  | | |
| ***Q9.*** | | **¿Percibió en los alumnos cambios en la sociabilidad? ¿Sentimientos de competitividad o colaboración?** | | |
|  | | * Puntuación numérica (0 sin cambios - 10 incrementos notables) | |  |
|  | | * (Opcional) Describa brevemente las experiencias que observó entre sus alumnos relativas a este tema. | | |
|  | |  | | |
|  | |  | | |
| ***Q10.*** | | **¿Prefiere el uso de la herramienta a las clases tradicionales?** | | |
|  | | * Puntuación numérica (0 absolutamente no - 10 sí, sin duda) | |  |
|  | | * (Opcional) ¿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? (Pregunta opcional)** | | |
|  | | * Puntuación numérica (0 no, nada - 10 sí, mucho) | |  |
|  | | * (Opcional) Si es así, describa cuáles cree que pueden ser los factores que lo provocan. | | |
|  | |  | | |
|  | |  | | |

## **Bloque III: Valoración global**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Q12.*** | **Valore la experiencia general.** | |
|  | * Puntuación numérica (0 muy mala - 10 muy buena) |  |
|  | * (Opcional) Describa brevemente la experiencia y justifique la puntuación anterior. Describa cuáles han sido los puntos fuertes de la experiencia y qué cosas mejorarían. | |
|  |  | |
|  |  | |
| ***Q13.*** | **¿Cree que ha ayudado a que el alumno trabaje y aproveche la asignatura?** | |
|  | * Puntuación numérica (0 para nada - 10 sí, considerablemente) |  |
|  | * (Opcional) ¿Qué elementos de la herramienta son los que más lo propician? | |
|  |  | |
|  |  | |
| ***Q14.*** | **¿Cree que los juegos están debidamente aplicados?** | |
|  | * Puntuación numérica (0 para nada - 10 sí, considerablemente) |  |
|  | * (Opcional) ¿Permiten valorar el aprendizaje del alumno de forma eficaz y objetiva? | |
|  |  | |
|  |  | |
| ***Q15.*** | **¿Cree que ha sido útil para motivar a trabajar la asignatura?** | |
|  | * Puntuación numérica (0 para nada - 10 sí, considerablemente) |  |
|  | * (Opcional) Razone su respuesta. | |
|  |  | |
|  |  | |