# **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? | | |
|  | 10 |  | Mejoras en: motivación, dinámica de la clase, actitud hacia el estudio, integración, aprendizaje, mejora de los resultados académicos. La herramienta ha sido muy útil, indispensable no sería el término adecuado. |
|  |  | | |
| *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. | | |
|  | | 10 |  | Todo ha funcionado perfectamente, incluso ha superado mis expectativas.  La herramienta ha funcionado sin ningún problema.  Concretamente, la herramienta utilizada ha sido el juego del Proyecto AJDA “CRASH. 4 EQUIPOS”.  Proceso en el aula: se carga la página web de la herramienta, se cargan la configuración de la partida y el fichero de preguntas. Se desarrolla el juego. Se guardan los resultados. Todo muy fácil, rápido y ágil. |
|  | |  | | |
| *Q3.* | ¿Cree que utilizará la herramienta para impartir esta materia en próximas experiencias? (0 definitivamente no – 10 obviamente sí) Razone su respuesta. | | |
|  | | 10 |  | Los resultados han sido estupendos en todos los sentidos y lógicamente puede ser empleada en otras experiencias, aunque normalmente suele dar mejor resultado cambiar el juego por otro diferente del Proyecto AJDA. |
|  | |  | | |
| *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. | | |
|  | | 10 |  | Todo bajo control. La herramienta lo ha permitido llevar el transcurso de la partida perfectamente, ya que permite que el profesor controle el transcurso de la misma, sus tiempos, grabar los resultados o la partida completa en cualquier momento. |
|  | |  | | |
| *Q5..* | ¿Le ha parecido que los medios tecnológicos que usa la herramienta son adecuados? (0 definitivamente no – 10 es el medio perfecto) Describa su experiencia, que medios requiere y si sugeriría alguna mejora en este aspecto. | | |
|  | | 10 |  | El juego se proyecta en pantalla grande con altavoces, conectada a un ordenador. Los jugadores cuentan con tarjetas de respuestas. El profesor explica las reglas, se organiza y se juega de forma dinámica. Los alumnos más contestando a las preguntas con sus tarjetas, siguiendo el ritmo del juego y las indicaciones del profesor. Después se guardan los resultados.  El profesor previamente realizó 4 equipos compensados según las notas del primer examen, cada uno de ellos tenía un capitán. Los alumnos conocían la composición de los equipos y las reglas del juego y los contenidos del mismo (tipo de preguntas y materias sobre la que versaría), varios días antes de su realización. Cada equipo con su capitán al frente se organizaron previamente según su criterio y estrategia. |
|  | |  | | |

## **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. | | |
|  | | 10 |  | Excelente, mejor de lo habitual.  Me sorprendió lo bien que funcionó.  Algunos alumnos que no suelen participar en clase lo han hecho de forma completa y activa durante el juego. |
|  | |  | | |
| *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? | | |
|  | | 10 |  | Todo muy bien.  Todos han respectado perfectamente las reglas y han mantenido una actitud excelente durante el juego. |
|  | |  | | |
| *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. | | |
|  | | 10 |  | El juego se desarrolló por equipos y mejoró positivamente la integración.  Hubo una buena dinámica dentro de los grupos y un ambiente positivo, de respecto y “buen rollo” entre los diferentes equipos. |
|  | |  | | |
| *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. | | |
|  | | 10 |  | Aumentó la competitividad y la colaboración, al tratarse de juegos por equipo. Se observó una buena dinámica, colaboración e interacción. |
|  | |  | | |
| *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? | | |
|  | | 5 |  | Ambas son complementarias, cada una tiene su lugar y cada una debe aplicarse cuando corresponda. Por supuesto, en mi opinión, debe estar incorporada a la enseñanza, pero de forma adecuada.  No es ni más ni menos compleja, es simplemente diferente. |
|  | |  | | |
| *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. | | |
|  | | 0 |  | Este grupo no tiene problemas de partes, por lo que no puede mejorar en este sentido. |
|  | |  | | |

## **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. | | |
|  | | 10 |  | Todo ha funcionado incluso mejor de lo esperado. Todo estaba bien preparado y organizado previamente. En las dos sesiones funcionó muy bien. Se ha realizado un video de la actividad.  El juego se proyecta en pantalla grande con altavoces, conectada a un ordenador. Los jugadores cuentan con tarjetas de respuestas. El profesor explica las reglas, se organiza y se juega de forma dinámica. Después se guardan los resultados.  El alumnado ha manifestado una percepción muy positiva y favorable hacia la metodología basada en juegos empleada y hacia las actividades de este tipo realizadas.  Temporalmente la experiencia se ha realizado de la siguiente forma.   * Antes de 3-11-2023, impartición de la materia de forma tradicional: explicación de los contenidos, realización de actividades en clase y a través de la plataforma educativa, repaso y resolución de dudas y problemas, etc. Realización por parte del profesor del informe previo relacionados con las actividades basadas en gamificación. * 3-11-2023. Primera prueba objetiva o examen, siguiendo la estructura, duración y criterios de evaluación y calificación de la PEVAU de Física. * 7-11-2023. Análisis de los resultados de la prueba, exposición de programa completo repaso y recuperación de la misma, explicación de la nueva metodología basada en juegos que se utilizará, realización de los equipos por parte del profesor y explicación detallada de la dinámica y mecánica de los juegos. * 8 y 9-11-2023. Corrección completa en clase del primer examen realizado. * 10-11-2023. Realización de la primera sesión utilizando el juego. * 14 y 15-11-2023. Repaso y corrección de actividades, ejercicios y problemas. Análisis de los resultados de la primera sesión con juegos. * 16-11-2023. Realización de la segunda sesión utilizando el juego. * 17-11-2023. Segunda prueba objetiva o examen. Cumplimentación por parte del alumnado de la encuesta de la experiencia gamificada. * 18-11-2023. Realización por parte del profesor del informe final de la experiencia gamificada. * 19-11-2023. Envío de los resultados al observador externo para su análisis.   En cuanto a las cosas a mejorar, poco puedo decir. En todo caso, señalaría introducir las mejoras tecnologías en el juego que se están llevando a cabo conjuntamente con el departamento de Ingeniería Telemática de la ETSI. | |
|  | |  | | | |
| *Q13.* | ¿Crees que ha ayudado a que el alumno trabaje y aproveche la asignatura? (0 para nada – 10 sí, considerablemente) | | |
|  | | 10 |  | Creo que ha mejorado la percepción hacia la asignatura, la motivación, la participación, la socialización y el aprendizaje.  La prueba objetiva o examen previo a la utilización de los juegos en el aula fue de 2,05 puntos y 0 alumnos aprobados. En la prueba realizada dos semanas después, tras la aplicación de los juegos en el aula, la nota media del grupo ha sido de 3,07 puntos y dos alumnos aprobados con una alta calificación, en torno a 8 puntos. Salvo dos excepciones, todos los alumnos mejoraron sus calificaciones. La mejora de las calificaciones fue más significativa en los capitanes de equipo.  Los dos exámenes realizados han tenido la misma estructura, duración, contenidos, sistema de puntuación, grado de dificultad y por descontado, han sido evaluados los mismos alumnos por el mismo profesor y con los mismos criterios de corrección. | |
|  | |  | | | |
| *Q14.* | ¿Crees que los juegos están debidamente aplicados? (0 para nada – 10 sí, considerablemente) ¿Permiten valorar el aprendizaje del alumno de forma eficaz y objetiva? | | |
|  | | 10 |  | En esta experiencia, la aplicación de los juegos ha sido totalmente adecuada y efectiva.  Permiten realizar una valoración parcial y complementaria, al menos tal y como se han aplicado. Se podrían diseñar experiencias basadas en juegos muy orientadas a la evaluación y la calificación del alumnado y en este caso sería una herramienta totalmente válida en este sentido. | |
|  | |  | | | |
| *Q15.* | ¿Crees que ha sido útil para motivar a trabajar la asignatura? (0 para nada – 10 sí, considerablemente). | | |
|  | | 10 |  | Si, ha sido muy útil. El juego elegido, el diseño de la experiencia, la preparación previa, la mecánica y la dinámica seguidas han ayudado mucho en este sentido. Se ha apreciado una muy buena motivación y participación. Excelente valoración en este sentido. | |