

MÓDULO ESTUDIANTES

ACTIVIDAD 2. GAMIFICACIÓN - DESARROLLAR UN CUESTIONARIO

- **TIEMPO:** 1h.
- **RECURSOS:** Ordenador, Tablet o móvil, Plataforma Nearpod o similar (google forms; mentimeter,..) *Nota: Utilizar los recursos menos restrictivos posibles para alumnos con enfermedades raras y/o degenerativas, permitiéndoles realizar tareas de forma conjunta.
- **IDIOMAS:** ING / ESP / POR.

DESCRIPCIÓN:

La gamificación ofrece numerosas ventajas para mejorar los resultados del aprendizaje. Al incorporar elementos de juego a las actividades educativas, la gamificación aprovecha la inclinación natural de los niños por el juego y el compromiso. Aumenta la motivación, hace más ameno el aprendizaje y fomenta la participación activa. La gamificación también fomenta el pensamiento crítico, la capacidad de resolución de problemas y la creatividad a medida que los alumnos navegan por escenarios basados en el juego y superan retos. Crear un concurso con los alumnos puede ser una actividad colaborativa y atractiva que fomente el aprendizaje activo.

OBJETIVOS:

- Uso de recursos digitales como apoyo al aprendizaje.
- Fomentar en los alumnos las habilidades de trabajo colaborativo.
- Utilizar tecnologías abiertas y libres que faciliten la organización de ideas.

INSTRUCCIONES:

Defina el contenido/tema del cuestionario:

Comience discutiendo los temas que cubrirá el cuestionario. Defina claramente qué conocimientos debe evaluar el cuestionario para garantizar la coherencia con el plan de estudios y los resultados del aprendizaje. Si algún niño utiliza dispositivos de ayuda, como una silla de ruedas o tecnología de adaptación, asegúrese de que el aula es accesible y organice los asientos para acomodar su equipo.

Lluvia de ideas:

Haz que los alumnos participen en una sesión de lluvia de ideas para generar preguntas relacionadas con el tema. Anímales a pensar de forma crítica, a recordar información importante y a elaborar preguntas que cubran diferentes aspectos del tema. Es esencial que las preguntas varíen en complejidad para adaptarse a los diversos aprendizajes y capacidades de la clase. Esta inclusividad garantiza que todos los estudiantes puedan participar y sentirse desafiados adecuadamente.

Revisar y organizar las preguntas:

Revise las preguntas generadas por los alumnos y organícelas en diferentes categorías o niveles de dificultad si es necesario. Colabora con los alumnos para editar y revisar las preguntas según sea necesario. Comprueba que sean claras, precisas y adecuadas.

Crea el cuestionario:

Los cuestionarios pueden diseñarse utilizando plataformas digitales. Explora las plataformas o aplicaciones disponibles que permiten la creación y administración de cuestionarios. Proporcione acceso a la plataforma en línea o aplicación donde se aloja el cuestionario y guíe a los estudiantes a través del proceso de inicio de sesión y configuración.

Aplicar el cuestionario:

Considere la posibilidad de conceder tiempo adicional para que los niños completen el cuestionario si es necesario. Dar tiempo extra puede asegurar que tengan suficiente oportunidad de leer y responder a las preguntas sin sentirse apresurados.

Revise y discuta los resultados:

Revise los resultados del cuestionario con los alumnos, centrándose tanto en el rendimiento individual como en el colectivo. Entabla un debate en clase para reflexionar sobre el cuestionario, abordar cualquier concepto erróneo y reforzar los conceptos clave. Anima a los alumnos a que compartan sus ideas y puntos de vista.

MÓDULO ESTUDIANTES

ACTIVIDAD 2. GAMIFICACIÓN - DESARROLLAR UN CUESTIONARIO

RECURSOS:

- Ordenador, Tablet o móvil, plataforma Nearpod o similar (google forms; mentimeter,..) *Nota: Utilizar los recursos menos restrictivos posibles para alumnos con enfermedades raras y/o degenerativas, permitiéndoles realizar tareas de forma conjunta.

