



PREGUNTAS

RESPUESTAS 5

5 respuestas



RESUMEN

INDIVIDUAL

Se aceptan respuestas



Nombre y Apellidos

5 respuestas

- Andrés Mateo Martínez
- Francisco Hormigo Gamarro
- Víctor Manuel Sancho Macías
- Juan José Cerrillo Sánchez
- Juan Ignacio Aguilar Moreno

Cursos en los que has utilizado esta metodología

5 respuestas



En el caso de que hayas utilizado esta metodología en más de un curso ¿has notado alguna diferencia entre uno y otro?

5 respuestas

Solo lo he usado en un curso

TSAF y TSEAS. En el primer ciclo un 70% del grupo ha participado activamente en el juego. En el segundo un 90%. El ciclo de "animación" ha estado más predispuesto a jugar. Añadir, que Classcraft solo se ha utilizado en TSAF con un módulo, mientras que en TSEAS con cuatro. La motivación que genera jugar en cuatro módulos (obtención de puntos diarios) no es la misma que la de jugar en uno (a veces, solo ganaban puntos un día a la semana).

No

Sí, el alumnado de 4º, seguramente por su mayor madurez, se ha registrado antes en el juego y, en general, ha seguido con mayor interés la evolución de sus puntos.

Entre los dos grupos de 2º de ESO, el que tiene mejor comportamiento y mejores resultados académicos ha manifestado mayor interés e implicación.

En el caso de que hayas utilizado esta metodología en más de un curso ¿has obtenido similares resultados?

5 respuestas

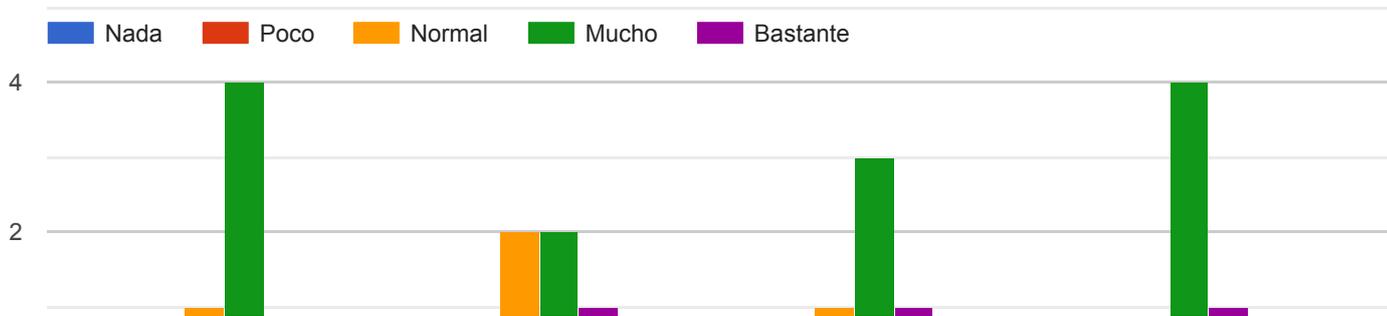
Solo lo he usado en un curso

Sí, ambos grupos han mejorado sus calificaciones. Ambos se han interesado significativamente en utilizar poderes en beneficio de sus resultados académicos.

No

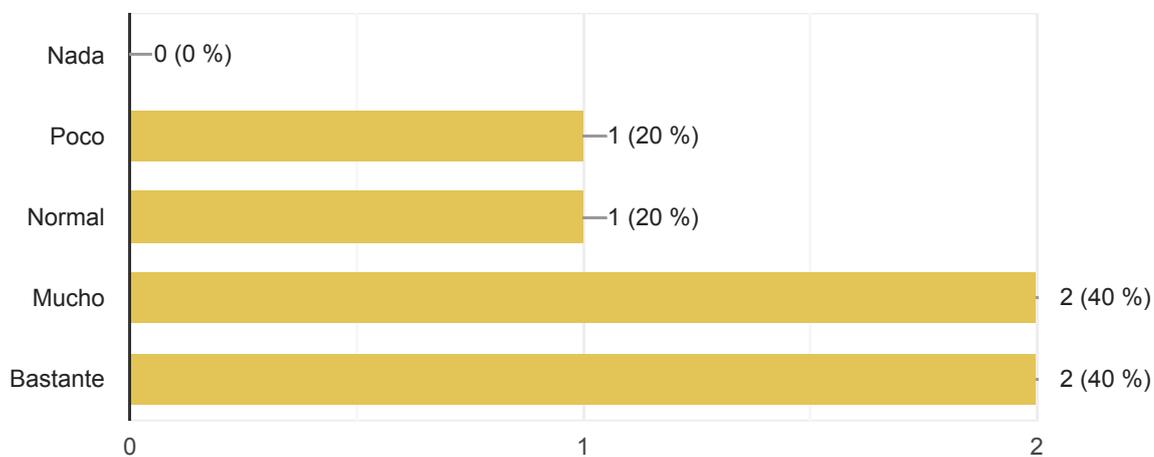
En general, puede decirse que sí, ya que en todos casos los resultados han sido más positivos o han seguido siendo similares.

En función de tu experiencia con la gamificación, a través del classcraft, señala las casillas que consideres más apropiadas



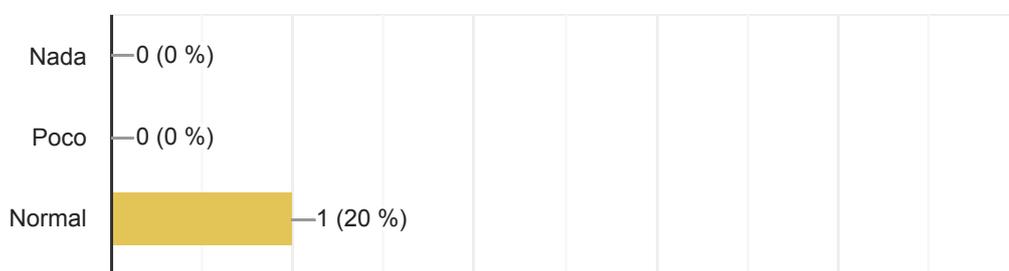
¿Te has implicado verdaderamente en el desarrollo del juego?

5 respuestas



¿Has notado una mayor implicación y compromiso del alumnado en su proceso de enseñanza aprendizaje con la aplicación de esta metodología?

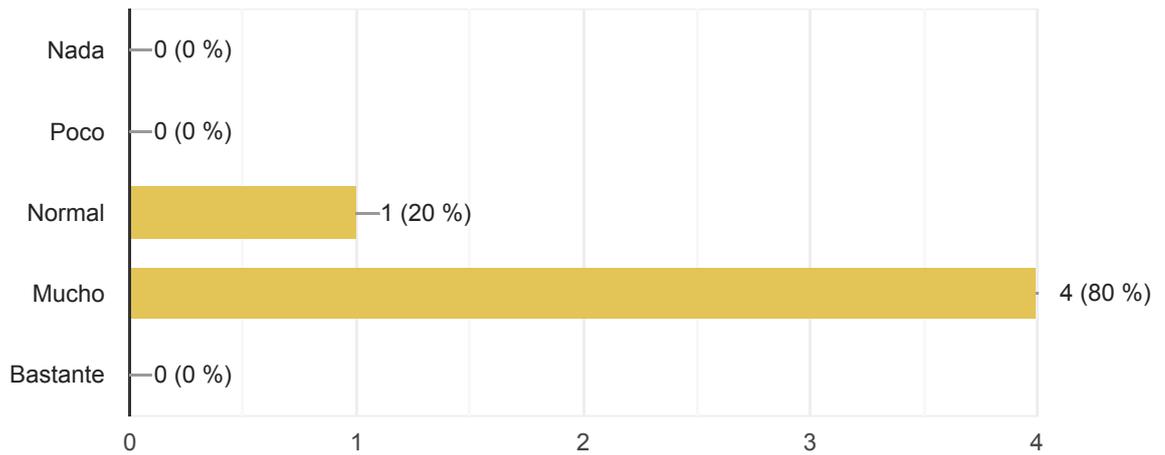
5 respuestas



Mucho 5 (100 %)

¿Has notado un aumento de la motivación del alumnado en tu módulo o asignatura gracias al uso de la plataforma classcraft?

5 respuestas



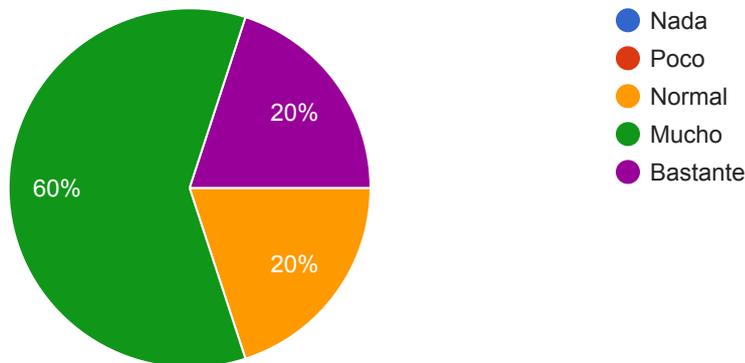
¿Han mejorado los resultados académicos en tu/s grupos con la aplicación de esta metodología?

5 respuestas



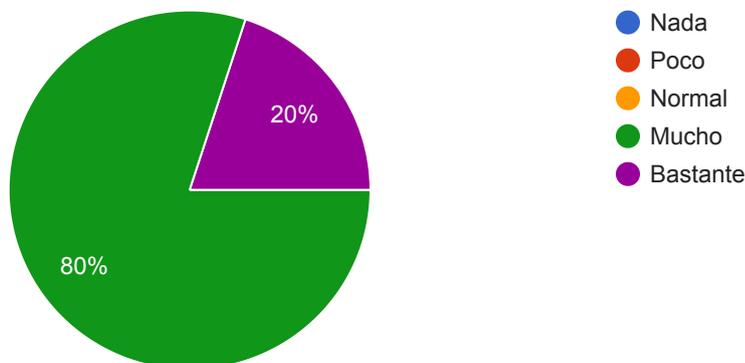
En general ¿Piensas que classcraft es una buena herramienta para conseguir que tus alumnos estudien más o realicen más trabajos de clase?

5 respuestas



En general ¿Piensas que classcraft es una buena herramienta para mejorar el aprendizaje de tus alumnos?

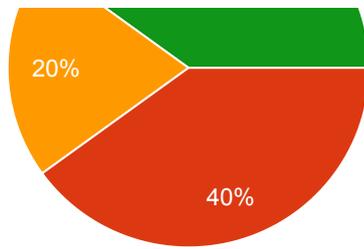
5 respuestas



¿Piensas que sería interesante utilizar esta metodología durante más tiempo con el mismo grupo?

5 respuestas

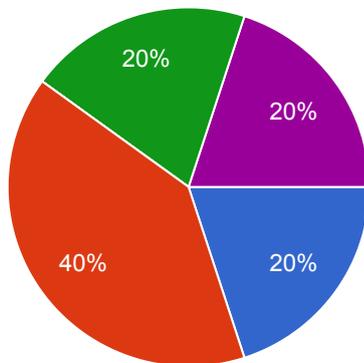




- Sí, considero que habría que utilizarlo, al menos, 2 trimestres
- Sí, considero que se debería repetir el curso que viene
- Debería realizarse todos los años

¿Piensas que sería interesante utilizar esta metodología en más módulos o asignaturas y/o con más o menos profesores?

5 respuestas



- Es mejor un solo curso con varios profesores
- Es mejor varios cursos con varios profesores
- Es mejor varios cursos pero un solo profesor responsable
- Hacerlo cada profesor en un curso y ese curso con varios profesores im...
- Se haga con un curso o varios, creo que deben participar todos los profe...

¿Qué es lo que más te ha gustado de usar la gamificación a través de la plataforma Classcraft?

5 respuestas

Que es una herramienta novedosa, despierta el interés en la mayoría del alumnado, aumentando la motivación hacia el módulo y provoca que el alumno realiza mayores tareas y/o trabajos voluntarios para obtener las recompensas

La implicación de alumnos que antes tenían menos interés. Mi rol de Rey de Reyes (Sauron), como personaje malvado.

La posibilidad de realizar trabajos y tareas a través de esta plataforma, y la motivación del alumnado por ir consiguiendo puntos (mejorando en consecuencia su rendimiento).

La implicación de los alumnos

Es una herramienta con la que fácilmente se puede aumentar la motivación e interés en el alumnado.

¿Y qué es lo que menos te ha gustado?

5 respuestas

Supone invertir el doble de tiempo y el doble de trabajo para el profesor.

Algunas funciones del classcraft son mejorables y no se pueden cambiar (como los poderes de cada personaje y su puntuación).

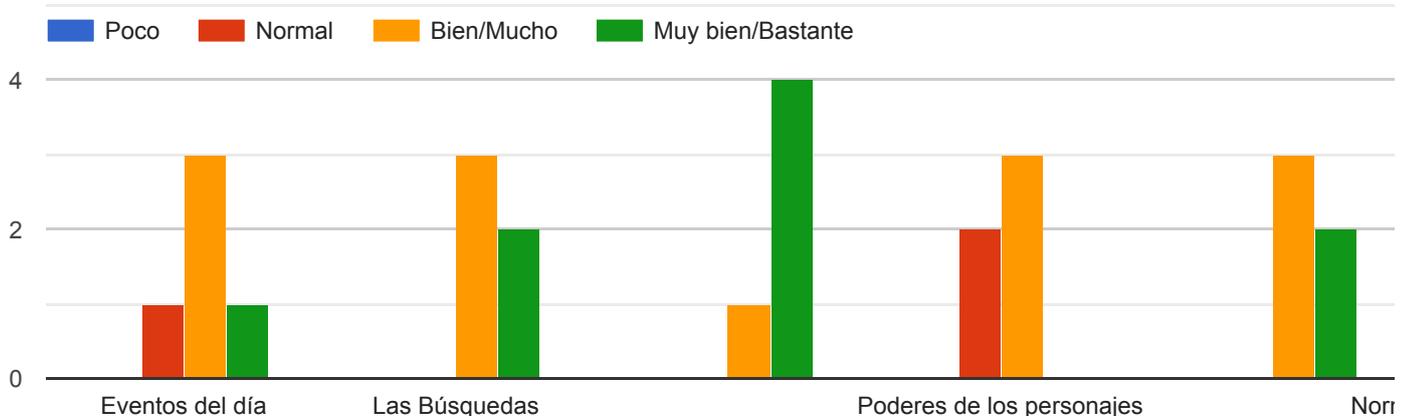
La poca implicación de algunos alumnos.

Que al agrupar al alumnado por grupos, si alguno no está implicado afecta a los demás, ya sea beneficiando a aquellos que le ayudan con poderes, cómo lastrando a su propio equipo al no sumar ni xp ni otros elementos.

La cantidad de trabajo y tiempo que esto conlleva.

Supone más carga de trabajo para el profesorado, pero creo que merece la pena.

¿Qué te han parecido las diferentes opciones del juego?



¿Quieres añadir algo más?

5 respuestas

Es una experiencia que repetiría cada año y sería interesante encontrar otras plataformas como la de classcraft para tener varias alternativas a la hora de aplicar la metodología de gamificación.

Considero fundamental que el profesorado se implique al 100% y sea constante a la hora de registrar los acontecimientos, de lo contrario el juego pierde dinamismo y fuerza e interés por parte del alumnado.

Habría que mejorar las sentencias. Algunos alumnos no las cumplen bien o lo hacen tarde. Se podrían hacer eventos intergrupos.

Me gustaría añadir que pese a ser una excelente manera de motivar al alumnado, deberían de posibilitar usar la aplicación a través del móvil en la función de Rey de reyes, puesto que para nosotros en E.F es más cómodo usar el móvil que no ir con la tablet o portátil a cuestas.

La gran participación del alumnado

Me hubiera gustado llevarlo a cabo durante más tiempo, además, por el contexto de mi alumnado, muchos no han podido registrarse hasta semanas después de comenzar a utilizar Classcraft, por lo que ellos han tenido aun menos tiempo de tener experiencia con el juego. Para otro año, comenzaría antes y un día iría con todos los grupos a la sala de informática del instituto para asegurarme de que todos se registran (esto solo lo pude hacer con mi grupo en una hora de tutoría).

Si tuvieras que ponerle una nota global a tu experiencia con el Classcraft sería:

5 respuestas

