

Gamificación para la evaluación del aprendizaje



PRÓLOGO

El proyecto *ToTCOOP+i Tech* es una continuación del proyecto *ToTCOOP+i, Asociación Estratégica para la Innovación de la Formación de Formadores de las Cooperativas Agroalimentarias Europeas*, finalizado en 2017.

Se trata de una colaboración de siete socios de seis países europeos que tiene como objetivo fortalecer y adaptar a la era digital las capacidades pedagógicas y metodológicas y de procedimiento de los formadores de las asociaciones de cooperativas agroalimentarias y de las organizaciones, participantes en el proyecto, y que ofrecen servicios de formación y asesoramiento a las cooperativas agroalimentarias.

El consorcio está formado por asociaciones y organizaciones que representan al sector cooperativo agroalimentario:

1. **AGACA**, Asociación Galega de Cooperativas Agroalimentarias, en España.
2. **Changemaker AB** – empresa de consultoría, en Suecia.
3. **Grifo-Multimedia**, S.r.l. - empresa tecnológica, en Italia.
4. **ICOS** - Sociedad Irlandesa de Organizaciones Cooperativas, en Irlanda.
5. **LLKC** - Centro de Asesoramiento y Formación Rural, en Letonia.
6. **MedAtlantia** - empresa consultora, en España.
7. **SNRSS** - Asociación de Cooperativas Sociales, en Polonia.

ToTCOOP+i Tech tiene por objeto satisfacer las necesidades del sector mediante la mejora de la actual oferta de formación, que imparten los socios del proyecto, a los consejos rectores de las cooperativas agroalimentarias.

Objetivos generales

1. Transformar la oferta actual de Formación Profesional Continua en el sector cooperativo a nivel de la Unión Europea (UE) en una formación excepcional basada en el uso de la tecnología y en los nuevos paradigmas de la era digital.
2. Fortalecer los conocimientos y habilidades en administración de empresas cooperativas de los miembros de los consejos rectores de las cooperativas agroalimentarias, a través de su participación e interacción directa como actores principales en el proceso de formación.

Beneficiarios

El proyecto está dirigido a formadores y directivos/as de las organizaciones participantes, asociaciones de cooperativas agroalimentarias, entidades públicas a nivel local, regional y

nacional, jóvenes que trabajan en el sector cooperativo, socios/as de pequeñas y medianas cooperativas agroalimentarias y juntas rectoras y gerencias de cooperativas sociales.

El proyecto *ToTCOOP+i Tech* está financiado por *Erasmus+*, el principal programa de la UE en el ámbito de la educación y la formación profesional.

Resultados esperados

El proyecto tiene por objeto proporcionar recursos para apoyar la transferencia de conocimientos entre los beneficiarios del proyecto. Entre ellos, se incluyen:

- Manual infográfico de recursos tecnológicos innovadores para la formación (con, al menos, diez herramientas digitales de formación incluidas)
- Manual de buenas prácticas en innovación educativa
- Diez vídeos de formación interactivos en un entorno digital para ser utilizados como apoyo al formador en sus clases presenciales.
- Juego-serio digital, con cincuenta cajas de actividades de conocimiento (cinco cajas para cada una de las diez unidades didácticas desarrolladas en el proyecto *ToTCOOP+i*)
- App didáctica para smartphones, basada en gamificación.
- ***Diez herramientas de gamificación para la evaluación del aprendizaje (una por cada unidad didáctica)***
- Contenidos de las herramientas tecnológicas traducidos al español, polaco y letón -idiomas de los beneficiarios del proyecto, junto con el inglés.

Índice:

Prólogo.....	1
Formación para el desarrollo de la función directiva	5
Teoría de la evaluación del aprendizaje	5
Evaluación del aprendizaje por unidad	6
Gamificación de la evaluación del aprendizaje	7
Juego de los Dados - Planificación estratégica	7
Kahoot - Disposiciones legales.....	7
El juego del Desafío Cooperativo - Desempeño de la función de la dirección	8
El juego de la Mega Batalla – Comunicación	9
Adivina el Riesgo - Gestión Estratégica de Riesgos.....	10
Kahoot - Gestión de la política agrícola	11
<i>Skittles</i> : juego del Riesgo de la Inversión - Gestión de financiación e inversiones.....	12
Emparejado Gigante - Gestión del riesgo financiero	16
Marketnetics - Gestión de Marketing.....	17
Explicaciones creativas - Informes financieros	18
Conclusiones.....	19

FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LA FUNCIÓN DIRECTIVA

El proyecto *ToTCOOP+i* fue testigo del desarrollo de un programa de referencia en la UE dirigido específicamente a la dirección de las cooperativas. El programa estaba dirigido principalmente a las cooperativas agroalimentarias, pero también incluía una variedad de otras cooperativas, como las de vivienda, las cooperativas sociales, las cooperativas de educación y capacitación y las zonas de desarrollo rural.

Las unidades de formación incluyen:

- Unidad 1 - Disposiciones legales
- Unidad 2 - Desempeño de la función de la dirección
- Unidad 3 - Gestión del riesgo financiero
- Unidad 4 - Informes financieros
- Unidad 5 - Planificación estratégica
- Unidad 6 - Gestión de la comercialización
- Unidad 7 - Gestión de la política agrícola
- Unidad 8 - Gestión de financiación e inversiones
- Unidad 9 - Gestión de riesgos estratégicos
- Unidad 10 - Comunicación

En base a estas unidades de capacitación, hemos establecido herramientas de gamificación para la evaluación del aprendizaje.

TEORÍA DE LA EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Al considerar los diversos formatos de evaluación del aprendizaje, un aspecto crítico es identificar qué es lo que estamos tratando de medir.

Fundamentalmente, la evaluación del aprendizaje consiste en medir la transferencia del conocimiento, que debe basarse en los objetivos del material didáctico. El propósito de la evaluación del aprendizaje es asegurar que el educando haya adquirido una clara comprensión de los materiales didácticos presentados.

La evaluación del aprendizaje puede realizarse de diversas maneras, entre las que se incluyen, entre otras, discusiones en grupo, retroalimentación por parte del alumnado, demostraciones de habilidades, exámenes, diarios de aprendizaje y juegos.

Cabe señalar que la evaluación del aprendizaje es diferente de la valoración de la formación impartida y es fundamental que no se confundan los dos conceptos.

EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE POR UNIDAD

El proyecto *ToTCOOP+i Tech* tiene el objetivo de desarrollar diez herramientas de gamificación para la evaluación del aprendizaje. A continuación, la tabla muestra una relación de las diez unidades formativas y las herramientas de gamificación identificadas para evaluar los resultados relevantes del aprendizaje para cada una de esas diez unidades.

Unidad	Herramienta de gamificación para la evaluación del aprendizaje
Unidad 1 - Disposiciones legales	Kahoot - Disposiciones legales
Unidad 2 - Desempeño de la función de la dirección	Juego del Desafío Cooperativo
Unidad 3 - Gestión del riesgo financiero	Emparejado Gigante
Unidad 4 - Informes financieros	Explicaciones Creativas
Unidad 5 - Planificación estratégica	Juego de los Dados
Unidad 6 - Gestión de la comercialización	Marketnetics
Unidad 7 - Gestión de la política agrícola	Kahoot - Política Agrícola
Unidad 8 - Gestión de la financiación e Inversiones	Skittles - Juego del Riesgo de la Inversión
Unidad 9 - Gestión de riesgos estratégicos	Adivina el Riesgo
Unidad 10 – Comunicación	El juego de la Mega Batalla

Unidades formativas y herramientas de gamificación

GAMIFICACIÓN DE LA EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Juego de los Dados - Planificación estratégica

Cómo jugar:

A cada equipo se le dan dos dados.

Los dados se lanzan por turnos y cualquiera que sea el número total en el que caiga, una persona del equipo debe hablar sobre el tema correspondiente durante al menos 45 segundos, basándose en la formación impartida.

Todas las personas deben tener al menos dos turnos para hablar de diferentes temas.

Lanzando los dados:

El equipo A comienza lanzando sólo un dado.

El equipo B comienza lanzando dos dados.

En la siguiente ronda respectiva, cada equipo intercambia el número de dados lanzados.

Equipo A = 2

Equipo B = 1

Esto continúa hasta que cada participante haya tenido al menos dos turnos. Los participantes no pueden repetir lo que ya se ha dicho sobre cada tema.

Evaluando el objetivo de aprendizaje:

El objetivo de este juego es evaluar que los alumnos han entendido con claridad los materiales formativos explicados dentro del aula y en otras plataformas de aprendizaje. También permite al tutor/a repetir información crítica sobre esos temas.

Kahoot - Disposiciones legales

Cómo jugar:

El formador/a entra en www.kahoot.com e inicia sesión en su cuenta. A continuación, va a "Mis kahoots", selecciona el juego pertinente y hace clic en "Jugar".

Después, selecciona "modo clásico" o "modo de equipo".

Nota: si el juego es jugador contra jugador (todos los jugadores se enfrentan entre sí y tienen su propio dispositivo), selecciona “Clásico”; si es Equipo contra Equipo (cuando los jugadores comparten dispositivos entre varios jugadores), selecciona “Modo Equipo”.

Todos los jugadores deben ir a www.kahoot.it e introducir el pin del juego correspondiente.

El formador/a lee las preguntas de evaluación y los participantes las responden.

Este juego se basa en preguntas de opción múltiple, cuyas respuestas están codificadas por colores y símbolos, tanto en la pantalla (formador/a) como en los dispositivos de los/as participantes.

Los/as estudiantes reciben puntos por las respuestas acertadas y por la rapidez con que respondieron a las preguntas. Cabe señalar que a medida que los/as estudiantes responden a las preguntas, se les dice automáticamente si sus respuestas fueron correctas o incorrectas. El formador/a también puede ver cuántas respuestas correctas o incorrectas se dieron. Esto le da la oportunidad de tener un debate en grupo sobre las diversas respuestas dadas y profundizar en la respuesta correcta. Una vez que el formador/a hace clic en "Siguiente", se muestra una pantalla de puntuación, antes de pasar a la siguiente pregunta.

El juego termina cuando todas las preguntas han sido contestadas y hay un ganador.

Si el juego termina en empate, el formador/a puede hacer preguntas sencillas hasta encontrar un ganador final.

Evaluando el objetivo de aprendizaje:

El objetivo de este juego es evaluar que los alumnos han entendido claramente los materiales de aprendizaje explicados dentro del aula y otras plataformas de aprendizaje. También permite al tutor/a repetir información crítica sobre determinados temas.

El juego del Desafío Cooperativo - Desempeño de la función de la dirección

Cómo jugar:

Dos equipos del mismo tamaño (un dado).

El primer equipo en tirar se decide en función del participante cuyo cumpleaños sea el más próximo en el tiempo. El equipo de esa persona se convertirá en el equipo A. Los otros serán el equipo B).

Un jugador del equipo A selecciona una carta y lee la frase de la carta. Debe mantenerlo en secreto y no compartirlo con su equipo.

El equipo B lanza el dado. Basándose en el número, esto selecciona la categoría para que el Equipo A la use. Los jugadores del Equipo A deben adivinar la frase, a partir de la descripción de su jugador. Tienen 2 minutos para hacerlo.

Puntuación

3 puntos por cada frase adivinada correctamente por el equipo que la enunció.

Si no se adivina, el equipo contrario puede tratar de adivinarla.

Para ganar:

El primer equipo en conseguir 30 puntos gana el juego

Aspectos claves involucrados en el juego:

1. Representar la Frase (basado en el juego Charadas)
2. Dibujar la Frase (basado en Pictureka)
3. Factología - Enunciar dos hechos sobre la Frase
4. Gnilleps – Deletrear la frase al revés
5. Elección de los jugadores de 1 a 4
6. Los equipos de la oposición pueden elegir entre 1 y 4

Evaluando el objetivo de aprendizaje:

El objetivo de este juego es aportar algo de diversión al proceso de evaluación y evaluar que los alumnos hayan entendido claramente los materiales de aprendizaje explicados dentro del aula y otras plataformas de aprendizaje. También permite al tutor/a repetir información crítica sobre determinados temas.

El juego de la Mega Batalla – Comunicación

Cómo jugar:

Cada jugador toma tres cartas de personajes y tres cartas de superpoderes y luego elige su mejor personaje y superpoder. A partir de ahí, cada jugador toma una carta adicional de características generales. Esto completa su selección.

¡Qué comience la batalla!

Los jugadores debaten y discuten para explicar por qué creen que su respectivo personaje debe ser coronado como el ganador de la "Mega Pelea".

Ambos jugadores argumentan y defienden sus casos sobre por qué su personaje ganaría la batalla.

Una vez que la discusión finaliza, los otros participantes votan sobre quién es el ganador.

Se puede jugar como un juego de un solo grupo o en grupos más pequeños.

Por cada "Pelea" ganada, el jugador obtiene 1 punto. La Mega Pelea continúa con el siguiente oponente hasta que el jugador alcanza 5 puntos.

Para hacerlo más interesante, se puede jugar en forma de ronda eliminatória de todos-contra-todos, hasta que se establezca un ganador final. Esto se juega mejor entre varios grupos.

Evaluando el objetivo de aprendizaje:

El objetivo de este juego es evaluar que los alumnos han entendido claramente los materiales de aprendizaje explicados dentro del aula y otras plataformas de aprendizaje. También permite al tutor/a repetir información crítica sobre el tema formativo.

Adivina el Riesgo - Gestión Estratégica de Riesgos

Cómo jugar:

Las tarjetas de riesgo se colocan en una mesa central. A cada jugador se le da una Hoja de Respuesta de Evaluación.

El tutor/a extrae una tarjeta de riesgo y luego lee la descripción de la tarjeta. Basándose en la información proporcionada, los alumnos/as deben identificar el riesgo relacionado y anotar sus respuestas individuales en las hojas de respuesta de evaluación.

Para variar la intensidad del juego, el tutor/a puede dar pistas o información adicional o incluso reducir la cantidad de pistas o información dada. Del mismo modo, el tutor/a también puede dar un ejemplo diferente de los factores de riesgo que describen este riesgo.

Una vez que se hayan acabado todas las tarjetas o factores de riesgo, los alumnos/as pueden intercambiar hojas de evaluación y el tutor/a puede repasar cada respuesta individualmente. Esto permitirá discutir y explorar los tipos de respuestas dadas por los alumnos/as.

Categorías de riesgo

Las categorías de riesgo a incluir son:

- Riesgo operacional
- Riesgo reputacional
- Fraude y conducta impropia
- Riesgo ambiental
- Riesgo de cumplimiento
- Riesgo de mercado
- Riesgo de competencia
- Riesgo tecnológico
- Riesgos para la salud y la seguridad
- Fuego
- Resbalones, tropiezos y caídas
- Accidente de trabajo
- Riesgo cooperativo
- Riesgo financiero/económico
- Riesgo de las personas
- Planificación de la continuidad del negocio
- Planificación de la sucesión de la dirección

Evaluando el objetivo de aprendizaje:

El objetivo de este juego es evaluar que los alumnos/as han entendido claramente los materiales de aprendizaje trabajados en el aula y otras plataformas de aprendizaje. También permite al tutor repetir información crítica sobre los temas.

Kahoot - Gestión de la política agrícola

Cómo jugar:

El formador/a entra en www.kahoot.com e inicia sesión en su cuenta. A continuación, va a "Mis kahoots", selecciona el juego pertinente y hace clic en "Jugar".

Después, selecciona "modo clásico" o "modo de equipo".

Nota: si el juego es jugador contra jugador (todos los jugadores se enfrentan entre sí y tienen su propio dispositivo), selecciona "Clásico"; si es Equipo contra Equipo (cuando los jugadores comparten dispositivos entre varios jugadores), selecciona "Modo Equipo".

Todos los jugadores deben ir a www.kahoot.it e introducir el pin del juego correspondiente.

El formador/a lee las preguntas de evaluación y los participantes las responden.

Este juego se basa en preguntas de opción múltiple, cuyas respuestas están codificadas por colores y símbolos, tanto en la pantalla (formador/a) como en los dispositivos de los/as participantes.

Los/as estudiantes reciben puntos por las respuestas acertadas y por la rapidez con que respondieron a las preguntas. Cabe señalar que a medida que los/as estudiantes responden a las preguntas, se les dice automáticamente si sus respuestas fueron correctas o incorrectas. El formador/a también puede ver cuántas respuestas correctas o incorrectas se dieron. Esto le da la oportunidad de tener un debate en grupo sobre las diversas respuestas dadas y profundizar en la respuesta correcta. Una vez que el formador/a hace clic en "Siguiente", se muestra una pantalla de puntuación, antes de pasar a la siguiente pregunta.

El juego termina cuando todas las preguntas han sido contestadas y hay un ganador.

Si el juego termina en empate, el formador/a puede hacer preguntas sencillas hasta encontrar un ganador final.

Evaluando el objetivo de aprendizaje:

El objetivo de este juego es evaluar que los alumnos han entendido claramente los materiales de aprendizaje explicados dentro del aula y otras plataformas de aprendizaje. También permite al tutor/a repetir información crítica sobre determinados temas.

Skittles: juego del Riesgo de la Inversión - Gestión de financiación e inversiones

En finanzas, riesgo vs retorno implica la idea de que la cantidad de rendimiento potencial es proporcional a la cantidad de riesgo asumido en una inversión financiera.

La sabiduría convencional dice que cuanto más arriesgada es la inversión, más alto es el pago. Pero lo contrario también es verdad: cuanto más arriesgada es la inversión, más grande puede ser la pérdida. Las probabilidades muestran que si una inversión conlleva mucho riesgo, puede ir muy bien, pero también muy, muy mal.

¿Es mejor invertir en inversiones de bajo riesgo y baja rentabilidad para asegurar que se preserve el capital (el dinero invertido al principio), o son las inversiones de alto riesgo las opciones de mejor rendimiento a largo plazo?

Jugando al juego "Riesgo vs retorno"

Objeto del juego

Los participantes van a intentar conseguir la mayor cantidad de caramelos (*skittles*) al final del juego.

Los estudiantes ganan un número predeterminado de caramelos cada vez que predican correctamente qué número se tirará en un dado. Cuantos menos intentos gasten, más caramelos de recompensa.

Cada alumno/a recibe 20 caramelos para empezar el juego.

Los caramelos del principio del juego representan el capital de inversión.

El juego se jugará en 10 rondas cortas. (Ajustar para adaptar al horario)

Los jugadores/as deben "pagar para jugar". Se resta un caramelo de la hoja de recuento durante cada ronda de juego.

El objetivo es ver quién tiene más caramelos al final del juego, y llevar un registro de la forma en que ganaron sus caramelos. Los estudiantes se quedan con los caramelos al final del juego. Si se juega con una clase grande, puede que haya que hacer cálculos, o comprar una bolsa de caramelos muy grande.

Nota: pueden sustituirse los caramelos por dinero falso, comprado en un bazar.

Número de jugadores

Se puede jugar con tantos alumnos/as como se desee.

Material para los estudiantes

- Gráfico de recuento para cada alumno/a
- Lápiz o bolígrafo
- 20 caramelos por alumno/a

Material para el formador/a

- Una gran bolsa de caramelos
- Un dado estándar de seis caras, preferiblemente uno grande.

Cómo jugar

1. Explicar a los alumnos que van a jugar a un juego de riesgo vs retorno
2. Cada uno de ellos comenzará el juego con 20 caramelos. Pueden elegir jugar tantas rondas como deseen, o no. Jugar cuesta 1 caramelo.
3. Durante cada ronda, tendrán la oportunidad de predecir el número que saldrá en el dado. Antes de que comience la ronda, cada alumno debe decidir cuántas suposiciones hará, y luego anotar sus números en la hoja de recuento. Los números de la hoja representan los números del dado.
4. Cuantas más suposiciones decidan hacer, menos caramelos recibirán por sus predicciones correctas. Si no adivinan el número correcto, perderán caramelos durante esa ronda.
5. En resumen: menos suposiciones significa mayor riesgo, pero mayor recompensa. Más suposiciones significa menor riesgo, pero también menor recompensa.
6. La hoja de trabajo es una hoja de recuento para cada alumno/a y les sirve para totalizar su puntuación en el juego. La tabla de retorno de la inversión muestra el número de caramelos (el retorno) que los estudiantes pueden obtener por su toma de riesgos. Cada alumno/a contará su progreso durante cada ronda del juego usando una simple suma y resta. (Véase la hoja de recuento)
7. Que cada alumno/a lleve un registro de los números que quiere adivinar antes de lanzar el dado.

Reglas

Los estudiantes estiman todos los números que quieran. Marcan una "x" en el cuadro que muestra sus números adivinados. Cuantos más números conjeturen, más posibilidades de ganar, pero menos caramelos posibles de ganar. Ver la tabla de retorno de la inversión.

¡A jugar!

- Lanzar el dado y anunciar el número que ha salido a los participantes del juego. Nombrar un ayudante si esto hace que el juego sea más emocionante.
- Poner una "O" al lado del número que ha salido.
- En cada ronda, llevar la cuenta de cuántos caramelos se ganan.
- Hacer que los alumnos/as registren el número de caramelos que ganaron en cada ronda, y que sumen sus totales al final del juego.
- Cada alumno/a debe recibir el número de caramelos que ganó durante el juego. Puede que quieran tener bolsas a mano para guardar sus ganancias.

Nota: Por razones de seguridad, cuando se juegue con caramelos, hacer que el capital de inversión inicial sea "Virtual" hasta el final del juego. Esto reducirá el tráfico de dulces de mano en mano.

Después del juego - Informe

Si tienes una clase grande, preguntar al alumno/a con mayor y menor rendimiento sobre su estrategia de juego.

- ¿Tenían una estrategia?
- ¿Cuál fue su estrategia y por qué?
- ¿Funcionó su estrategia? ¿Por qué o por qué no?
- ¿Cómo afecta el riesgo a los objetivos financieros?
- ¿Qué condiciones pueden causar el éxito o el fracaso de la empresa?
- ¿Cuáles son las diferentes funciones y responsabilidades que intervienen en las decisiones sobre riesgo?

Actividades relacionadas

- Crear un gráfico que muestre el número total de suposiciones de cada alumno/a comparado con su rendimiento total. Intentar determinar si existe una correlación.
- Pedir a los alumnos/as que expliquen con sus propias palabras cómo se relaciona este juego con la inversión de dinero.
- ¿Valió la pena su respectiva estrategia? ¿Tenían más caramelos al principio o al final del juego?
- ¿Quién ganó? ¿Qué estrategia usó?
- ¿Y si alguien hubiese decidido no jugar? ¿Cuáles son los pros y los contras de este enfoque?



Evaluando el objetivo de aprendizaje:

El objetivo de este juego es evaluar que los alumnos/as han entendido claramente los materiales de aprendizaje explicados en el aula y otras plataformas de aprendizaje. También permite al tutor/a repetir información relevante sobre los temas tratados.

Emparejado Gigante - Gestión del riesgo financiero

Cómo jugar

Dividir el grupo en equipos pequeños, de 3-4 personas. Cada equipo tiene la tarea de hacer coincidir las tarjetas de enunciados / definiciones con las tarjetas de respuesta correcta. Ambos juegos de tarjetas deben ser barajados para asegurar que se mezclen correctamente.

Preparación del juego

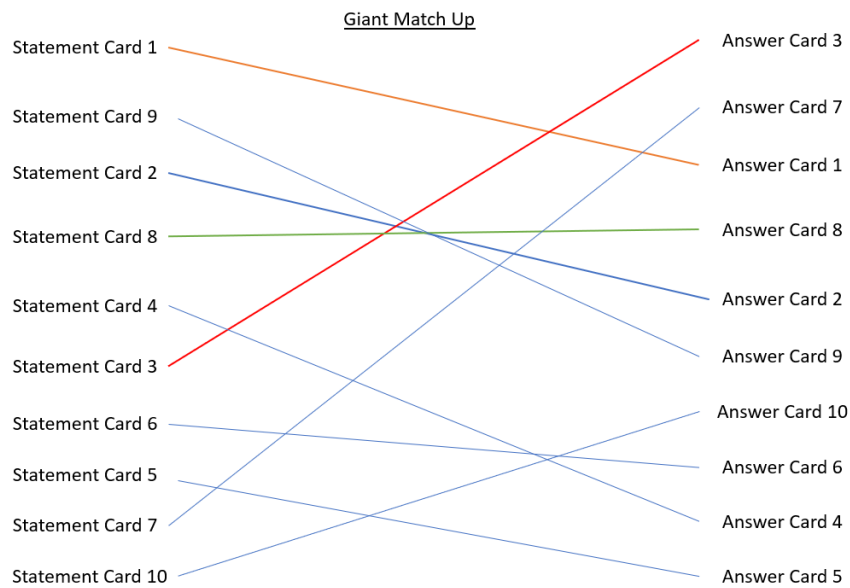
El formador/a coloca las cartas en el suelo.

Se ponen las tarjetas de enunciado/definición en el suelo a un lado de la sala.

En el otro lado de la sala, se colocan todas las tarjetas de respuesta.

Cómo se juega:

Los alumnos/as deben emparejar las tarjetas de enunciado / definición con la tarjeta de respuesta correcta, conectando un trozo de cuerda entre los dos juegos de tarjetas.



NOTA: Statement Card 1 = Tarjeta de enunciado/definición 1, etc; Answer Card 1= Tarjeta de respuesta 1, etc.

Después del juego - Informe

Una vez que todos los grupos hayan completado sus tareas, hacer una comprobación con el grupo en su conjunto, en cuanto a las respuestas correctas y también discutir por qué han pensado en sus respectivas respuestas. Explorar otras opciones de los alumnos/as en cuanto a otras posibles respuestas o afirmaciones que puedan haber sido utilizadas en su lugar para cada una de las opciones.

Evaluando el objetivo de aprendizaje:

El objetivo de este juego es evaluar que los alumnos/as han entendido claramente los materiales de aprendizaje descritos en el aula y otras plataformas de aprendizaje. También permite al tutor/a repetir información crítica sobre ciertos temas.

Marketnetics - Gestión de Marketing

Cómo jugar

Dividir el grupo en equipos pequeños, de 3-4 personas. Cada equipo tiene la tarea de proponer una nueva idea de producto relacionada con una cooperativa de producción pero que aún no es una realidad. A cada equipo se le dan dos horas para crear un plan de marketing para el producto que incluya eslóganes publicitarios, publicidad y estrategias de ventas, incluyendo mercados.

Eligiendo un ganador:

El ganador (equipo) es el equipo que consiga el mayor número de "Comentarios / Me Gusta" en su producto/plan una vez publicado en las redes sociales de *ToTCOOP+i Tech* y en el menor tiempo posible.

Evaluando el objetivo de aprendizaje:

El objetivo de este juego es evaluar que los alumnos/as han entendido claramente los materiales de aprendizaje presentados dentro del aula y otras plataformas de aprendizaje. También permite al tutor/a repetir información crítica sobre diversos temas.

Explicaciones creativas - Informes financieros

Cómo jugar

Dividir el grupo en equipos pequeños, de 3-4 personas. A cada equipo se le da 5 minutos para encontrar una forma creativa de explicar el tema dado: mediante una canción, teatro, o una poesía, pero es esencial que los equipos toquen los elementos clave de su respectivo tema dentro de sus explicaciones creativas.

Los equipos luego presentan su tema al resto de la clase.

Después del juego - Informe

Una vez que todos los equipos hayan completado sus explicaciones creativas, el formador/a debe dar retroalimentación y plantear una discusión con todo el grupo sobre los temas presentados. Explorar si algo fue dejado de lado por cada una de las explicaciones del tema por parte del equipo y que todo el grupo busque alternativas acerca de cómo otros podrían haber abordado el mismo tema.

Es conveniente recordar a todos que la evaluación basada en la gamificación es doble: por un lado se avalúa su aprendizaje pero por otro lado también se busca "un poco de diversión".

Evaluando el objetivo de aprendizaje:

El objetivo de este juego es evaluar que los alumnos/as han entendido claramente los materiales de aprendizaje analizados dentro del aula y otras plataformas de aprendizaje. También permite al tutor/as repetir información crítica sobre los temas.

Variación del juego: - Resumen mínimo

Dividir el grupo en equipos pequeños, de 3-4 personas. A cada equipo se le da 5 minutos para idear una forma creativa de explicar el mismo tema dado, en el menor número de palabras posible, pero enfatizando a cada equipo, la importancia de que el tema sea entendido por los demás.

Los equipos luego presentan su tema al resto de la clase. Los equipos con el recuento de palabras más corto ganan.

El formador/a puede crear una tarjeta de puntuaciones, como la mejor de cinco, para crear un poco de competencia entre los equipos y aprovechar su creatividad.

CONCLUSIONES

La evaluación del aprendizaje consiste en medir la transferencia de conocimientos y debe ser estructurada, sin embargo, a la vez puede ser divertida, al igual que el propio aprendizaje.


La evaluación del aprendizaje a través del uso de la gamificación crea otra dimensión en el paradigma del diseño del aprendizaje. Compromete a los alumnos/as de forma que saca a relucir la creatividad, la competitividad sana y el anhelo de éxito, al tiempo que evalúa el logro de los objetivos de aprendizaje de una manera divertida y colaborativa.

En particular, cuando el aprendizaje tiene un contenido muy “pesado” y el tutor/a está a la orden del día, el uso de juegos para evaluar el aprendizaje permite un enfoque mixto, considerado a lo largo de las etapas de diseño del aprendizaje, que permite la interacción y el compromiso del alumnado.


En esencia, la creación de un entorno formativo que favorezca el aprendizaje mediante un enfoque mixto es un elemento clave para la transferencia de conocimientos. La evaluación del aprendizaje, ya sea a través de una evaluación formal o de gamificaciones, mide el logro de esos resultados del aprendizaje y la transferencia de conocimientos. Las evaluaciones del aprendizaje basadas en juegos que se han explicado con anterioridad contribuirán exactamente a eso.

Las evaluaciones no tienen que ser aburridas y formales, ni presionar a los alumnos para que puedan aprobar la evaluación. Un enfoque holístico del aprendizaje es mucho mejor y un juego divertido y emocionante permitirá a los alumnos demostrar el aprendizaje alcanzado.


El “aprendizaje haciendo” (en una evaluación basada en el juego) aborda una variedad de estilos de aprendizaje y lo refuerza a través de la función de memoria de recuerdo. Aspectos positivos para todos/as.



“Dime y lo olvido. Enséñame y lo recuerdo.



Involúcrame y lo aprendo.”



- Benjamin Franklin