



Caja de herramientas pedagógicas

Consejos educativos

Organizar un informe después de una aventura con los deberes

Objetivo:

Como docente, es muy beneficioso informar a los estudiantes después de la aventura de la tarea para crear un intercambio de retroalimentación y comentarios sobre lo que los estudiantes han logrado. El propósito del informe es aclarar el contenido

del curso para los estudiantes, para implementar lo que se experimentó en la tarea gamificada al contenido aprendido en la escuela. También le permite modificar su aventura de tarea si es necesario.

Herramientas necesarias para el informe:

- Un formulario de informe en el que escribirá opiniones y comentarios.

Estructura del informe:

- **Crear un entorno seguro:** Los estudiantes necesitan poder reflexionar sin sentirse juzgados o preocupados por hablar de sus dificultades. No debe sentirse como una competencia entre los estudiantes, y los maestros deben ser un facilitador que facilitará el proceso de información en lugar de liderarlo.

- **Comentario:** La retroalimentación puede ser en diferentes pasos: 1) Un período de “refrigeración” en el que los estudiantes reflexionan sobre sus primeras reacciones a la aventura de la tarea; 2) Un tiempo para compartir las emociones que sintieron durante la aventura y 3) Una conclusión donde puedan pensar en el próximo paso y cómo utilizarán con ese nuevo conocimiento.
- **Sugerencias para mejorar:** Permita que los estudiantes aporten información sobre cómo ciertos elementos de la aventura de la tarea podrían mejorarse (enigmas, partes de la historia, etc.)
- **Organiza una autoevaluación:** Anime a los estudiantes a reflexionar sobre sus dificultades para buscar la información correcta en las lecciones anteriores para que puedan comprender y darse cuenta de que tienen control sobre la experiencia de aprendizaje.
- **Organizar una evaluación de grupo:** Empareje a los estudiantes con dificultades y aquellos con una mejor comprensión del tema, para que puedan ayudarse mutuamente a descubrir qué no entendieron o cómo remediar sus dificultades.
- **Reutilice los elementos de esta aventura de tarea en lecciones futuras:** Da más sentido a los deberes y anima a los alumnos a establecer vínculos.

Referencias:

Eng, D. (2020, March 26). *What is Games-Based Learning?*

<https://www.universityxp.com/blog/2020/3/26/what-is-games-based-learning>

Eng, D. (2022, February 1). *Debriefing in Games-Based Learning.*

<https://www.universityxp.com/blog/2022/2/1/debriefing-games-based-learning>